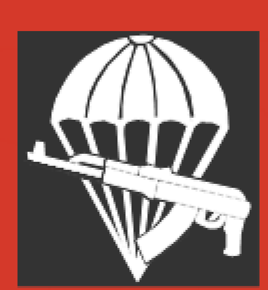
Handbuch für Fallschirmjäger



Handbuch für Fallschirmjäger



Militärverlag der Deutschen Demokratischen Republik

Vorwort

Die Erfüllung von Gefechtsaufgaben im rückwärtigen Gebiet des Gegners erfordert von allen Fallschirmjägern der NVA hohes politisches Bewußtsein, unverbrüchliche Treue zur sozialistischen Heimat und zur sozialistischen Militärkoalition, unerbittlichen Haß gegen unsere Feinde und ein Höchstmaß an theoretischem sowie praktischem militärischem Wissen und Können.
Auf sich allein angewiesen oder im Bestand größerer Einheiten oder auch Truppenteile, ist die Fallschirmjägergruppe im rückwärtigen Gebiet des Gegners ständig von überlegenen Kräften und Mitteln des Gegners umgeben und bedroht. Deshalb kommt es darauf an, daß der Fallschirmjäger mit viel List und Findigkeit mutig, initiativreich und entschlossen seine Kampfaufgaben erfüllt. Er muß einen starken Willen haben und sich durch Kühnheit, Kaltblütigkeit, Zuverlässigkeit und Kameradschaft auszeichnen.
Der ungewöhnlichen Härte und den hohen physischen und psychischen Belastungen beim Einsatz im rückwärtigen Gebiet des Gegners muß er gewachsen sein. Das setzt natürlich ein regelmäßiges, systematisches und tägliches Ausdauer- und Krafttraining voraus. Der Fallschirmjäger muß sich in jedem Gelände, bei Tag und Nacht, mit und ohne Hilfsmittel sicher orientieren können und umfangreiche Kenntnisse im Überleben besitzen.

Das vorliegende Handbuch ist besonders für alle Ausbilder der Fallschirmjägereinheiten gedacht und soll bei schöpferischer Anwendung seiner Gedanken und Anregungen den Ausbildern vor allem dazu dienen, die Ausbildung einheitlich, gefechtsnah, ideenreich und lebendig zu gestalten.
Darüber hinaus soll dieses Buch allen Fallschirmjägern Kenntnisse und praktische Hinweise vermitteln sowie auf Besonderheiten des Verhaltens im rückwärtigen Gebiet des Gegners hinweisen.

Stechbarth
Generalleutnant

Inhaltsverzeichnis

Teil B Gefechtsausbildung

#

Teil C Schutzausbildung

Teil D Allgemeine Ausbildung

Teil A
Fallschirmausbildung



1. Allgemeines

1.1. Fallschirmsprungbetriebsdienst (FSBD)

Der Fallschirmsprungbetriebsdienst der NVA ist der Sammelbegriff für die Organisation, Durchführung und Sicherstellung von Fallschirmsprüngen in der NVA.

1.2. Forderungen an die Fallschirmspringer

Zu Fallschirmsprüngen sind nur Armeeangehörige der NVA des aktiven und Reservistenwehrdienstes berechtigt, von denen das in den Ausbildungsprogrammen gefordert wird.
Sie sind zu Fallschirmsprüngen nur dann zuzulassen, wenn

- ihre gesundheitliche Eignung ärztlich festgestellt wurde;
- sie den Sprung-, Rettungsfallschirm und die Sicherheitsgeräte im Aufbau, in der Wirkungsweise, Montage und Handhabung beherrschen;
- sie das Packen des Sprung- und Rettungsfallschirms beherrschen und ein Prüfungspacken bestanden haben;
- sie die theoretische und Bodenausbildung laut Ausbildungsprogramm abgeschlossen und bestanden haben.

1.3. Bekleidung und Ausrüstung beim Fallschirmsprungbetriebsdienst

Zur Bekleidung und Ausrüstung bei Fallschirmsprüngen gehören neben dem Sprung- und dem Rettungsfallschirm, dem Fallschirmsprungautomaten und der Bewaffnung und Gefechtsausrüstung die Sprunghelme (Übungshelm und Fallschirmjägerstahlhelm), die Schutzbrille, der Felddienstanzug (Sommer/Winter), die Lederhandschuhe, die Bandagen, die Sprungschuhe, das Kappmesser, die Stoppuhr und der Höhenmesser.

1.3.1. Sprunghelme

Der **Übungshelm** schützt vor Kopfverletzungen beim Öffnungsvorgang des Fallschirms und bei der Landung. Er ist bei Übungs- und Übungsgefechtssprüngen und bei deren Sprungvorbereitung in der Bodenausbildung zu tragen. Die Masse des Übungshelms beträgt 0,52 kg.
Der **Fallschirmjägerstahlhelm** schützt vor Kopfverletzungen beim Fallschirmspringen, bei Beschuß mit Schützenwaffen (Querschlägern), bei Granatsplittern, beim Nahkampf und bei anderen äußeren Einwirkungen. Er ist bei Übungsgefechtssprüngen auf Befehl und bei Gefechtssprüngen und deren Sprungvorbereitung zu tragen.



Fallschirmjäger-
stahlhelm [Bild 615.1]



Schutzbrille am Übungshelm
[Bild 615.2]

Merke:
Bei Fallschirmsprüngen ist der Fallschirmjägerstahlhelm wegen seiner Masse (1,3 kg) fest aufzusetzen.
Beim Öffnen des Fallschirms und bei der Landung sind die Halsmuskeln anzuspannen!

1.3.2. Schutzbrille

Die Schutzbrille schützt die Augen beim freien bzw. stabilisierten Fall vor Tränenfluß, Regen, Hagel oder Schnee.
Sie ist bei Fallschirmsprüngen ab 10 s freien bzw. stabilisierten Falls zu tragen.

Beachte:
Die Schutzbrille ist fest aufzusetzen und am Sprunghelm zur Sicherung zu befestigen.

1.3.3. Felddienstanzug

Der Felddienstanzug für Fallschirmjäger ist in der Sommerzeit und der Watteanzug in der Winterzeit zu tragen.

Beachte:
Bei Fallschirmsprüngen müssen alle Knöpfe des Anzugs (besonders die des Beinverschlusses) geschlossen sein, weil sonst einströmende Luft den Anzug stark aufbläht und die Lage des Körpers beeinträchtigt.

Bei Fallschirmsprüngen im Winter unter —5°C am Boden ist der Kopfschützer zu tragen.

1.3.4. Lederhandschuhe

Die Lederhandschuhe sind bei Fallschirmsprüngen im Winterhalbjahr zu tragen. Sie sind dabei über die Armbündchen des Watteanzugs bzw. Felddienstanzugs zu streifen, um das Einströmen der Luft in die Ärmel zu verhindern.
Die Lederhandschuhe gewährleisten eine volle Beweglichkeit der Hände, schützen diese vor Kälte und vor Verletzungen beim Landen (Landeaufprall).

1.3.5. Bandagen

Die Bandagen sind bei allen Fallschirmsprüngen, außer bei Wassersprüngen zu tragen. Bandagen sind 8 bis 10 cm breite und 1,5 bis 2 m lange elastische Binden.

Die Bandagen geben den Sprunggelenken einen festen Halt und verhindern das seitliche Umknicken der Fußgelenke beim Landeaufprall. Die Bandage ist im Kreuzährenverband, oberhalb der Knöchel beginnend, über die Ferse und den Mittelfuß zu wickeln.

Beachte:
Die Bandage erfüllt nur dann ihren Zweck, wenn sie Knöchel, Sprunggelenk und Ferse umschließt, nicht drückt und dem Sprunggelenk Bewegungsfreiheit läßt.



Fuß bandagiert, von der Seite
[Bild 615.3]



Fuß bandagiert, von vorn
[Bild 615.4]

1.3.6. Sprungschuhe

Die Sprungschuhe sind hohe Schuhe mit durchgehender Porokreppsohle ohne Absatz. Der obere Rand reicht bis über die Knöchel. Sie sind innen gepolstert und geben dem Fuß einen festen Halt.

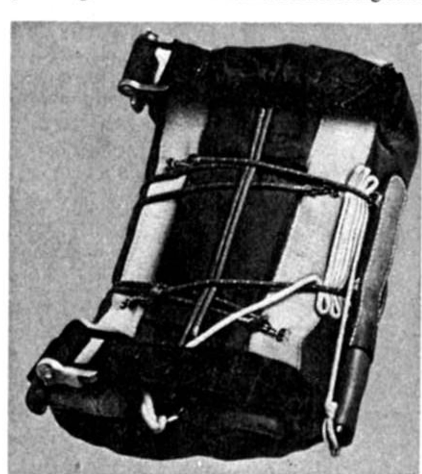
Beachte:
Die Schnürsenkel dürfen bei Fallschirmsprüngen nicht gerissen oder zusammengeknotet sein.

1.3.7. Kappmesser

Das Kappmesser ist für den Fallschirmspringer als Schneidewerkzeug bei besonderen Fällen während des Fallschirmsprungs bestimmt.
Es ist einzusetzen bei
- Hängenbleiben am Absetzflugzeug/Hubschrauber;
- Hängenbleiben mit den Beinen oder anderen Körperteilen bzw. Ausrüstungsgegenständen in den Fangleinen beim Öffnungsvorgang des Fallschirms;
- Kappenverformungen, z. B. Brötchenbildung;
- Zusammentreiben (Kollision) mit anderen Fallschirmspringern;
- Kollision mit einem abgelassenen Fallschirmjägertornister.

Merke:
Fallschirmsprünge ohne Kappmesser sind verboten!

Die Lederscheide ist mittels der 4 Ringe an den oberen Spanngummis des Rettungsfallschirms zu befestigen. Sie hat auf der oberen Klappe des Verpackungssacks mit der Scheidenöffnung nach rechts zu liegen.



Kappmesser, am Rettungsfallschirm befestigt [Bild 615.5]

An der Öse des Griffs ist eine 1 m lange Fangleine zu befestigen. Das andere Ende der Fangleine ist mittels Palstek am Tragegriff bzw. am rechten D-Ring zu befestigen. Das Kappmesser ist in die Lederscheide zu stecken und die Fangleine unter die Spanngummis zu klemmen.

Beachte:
Das Kappmesser nur gegen Gefahren beim Sprung verwenden, denn es kann Lebensretter sein!
Nie unbedacht schneiden, sondern vor dem Schneiden die Höhe und die folgenden Reaktionen des Fallschirms einschätzen.
Den Umständen entsprechend **erst** den Rettungsfallschirm zu öffnen versuchen, bevor Fangleinen gekappt werden.

.3.8. Stoppuhr und Höhenmesser

Die Stoppuhr und der Höhenmesser für Fallschirmspringer sind in einem Plastgehäuse untergebracht (links Stoppuhr und rechts Höhenmesser). Diese werden bei Nachtsprüngen blendfrei beleuchtet. Dieses Plastgehäuse wird beim Fallschirmspringen mittels Spanngummis auf dem Verpackungssack des Rettungsfallschirms mitgeführt.

Stoppuhr
Die Stoppuhr zeigt die Fallzeit in Sekunden.
Dazu ist die Krone der Stoppuhr mit dem Zeigefinger der linken Hand im Moment des Absprungs zu drücken. Nach Ablauf der befohlenen Fallzeit ist der Sprungfallschirm manuell (mit Hand) zu öffnen. Die Stoppuhr ist einmal jährlich auf ihre Ganggenauigkeit zu überprüfen. Dabei ist eine Toleranz von 1 s innerhalb von einer Minute zulässig. Die Überprüfung ist vom Fallschirmwart durchzuführen und nachzuweisen.

Beachte:
Fallschirmsprünge ab 10 s freien bzw. stabilisierten Falls ohne Stoppuhr sind verboten!

Die Funktionsprobe vor jedem Sprung ist vom Fallschirmspringer, vom Sprunggruppenführer und vom Diensthabenden der Endkontrollinie durchzuführen.

Höhenmesser
Der Höhenmesser für Fallschirmspringer zeigt dem Fallschirmspringer nach der Öffnung des Fallschirms die jeweilige Höhe an.
Besonders bei Nachtsprüngen ist der Höhenmesser für den Fallschirmspringer unentbehrlich, weil eine visuelle Höheneinschätzung kaum möglich ist.
Deshalb ist bei Nachtsprüngen das Mitführen des Höhenmessers Pflicht!



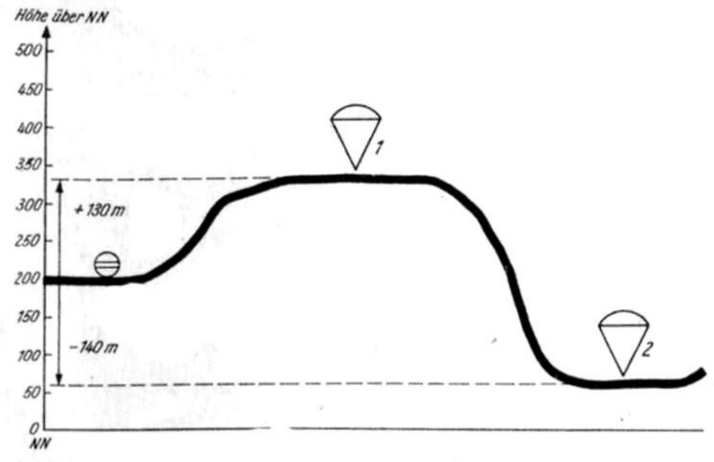
Plastgehäuse, am Rettungsfallschirm befestigt [Bild 615.6]
1 – Rettungsfallschirm;
2 – Plastgehäuse;
3 – Kappmesser;
4 – Höhenmesser;
5 – Stoppuhr

Einstellen des Höhenmessers

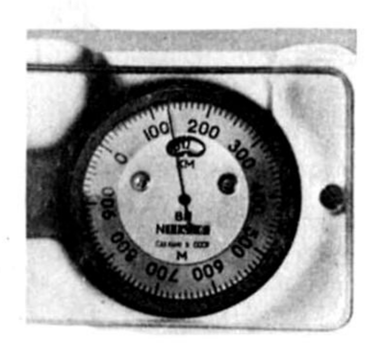
In der Vorkontrollinie ist der Höhenmesser auf »Null« einzustellen. Dazu ist mit dem Zeigefinger durch die Öffnung am Plastgehäuse die Verstellscheibe nach rechts bzw. links mit der »Null« und dem Zeiger in Übereinstimmung zu bringen. Damit ist der Höhenmesser für den Fallschirmsprung auf dem Startplatz eingestellt. Werden Fallschirmsprünge auf anderen Plätzen als auf dem Startplatz durchgeführt, wird die Einstellhöhe durch den Sprungleiter oder den Diensthabenden am Start befohlen.

Beachte:
Der Höhenmesser ist nicht zur Höhenanzeige für den freien bzw. stabilisierten Fall bestimmt, sondern grundsätzlich erst nach der Öffnung des Fallschirms zur Höhenbestimmung zu benutzen.

Die Höhenmesser sind periodisch in der Unterdruckkammer auf ihre Funktionstüchtigkeit zu überprüfen. Das Ergebnis ist schriftlich festzuhalten.



Schematische Darstellung der Höhenunterschiede vom Startplatz zu den Absetzplätzen 1 und 2 [Bild 615.7]



Höhenmesser auf 130 m eingestellt [Bild 615.8]



Höhenmesser auf 860 m (0-140 m) eingestellt [Bild 615.9]

1.4. Finanzielle Vergütung für Fallschirmsprünge in der NVA

Die finanzielle Vergütung für Fallschirmsprünge in der NVA wird auf der Grundlage von Erschwerniszulagen gezahlt.
Abhängig vom Schwierigkeitsgrad des Fallschirmsprungs erhält der Fallschirmspringer einen Grundbetrag von 5,– bis 20,– Mark je Fallschirmsprung.
Für Fallschirmsprünge mit Gefechtsausrüstung, für Wasser-, Nacht- oder Erprobungssprünge werden die Grundbeträge um 5,– bis 50,– Mark je Fallschirmsprung erhöht.
Im Einzelnen ist in den Bestimmungen über die finanzielle Versorgung der Angehörigen der Nationalen Volksarmee, Erschwerniszuschläge I/4 415, Blatt 1 und 2 festgelegt:
Zuschläge für Fallschirmsprünge:
1. (1) Armeeangehörigen ist für die auf der Grundlage bestätigter Ausbildungsprogramme, Programme zur Erlangung einer Klassifizierung im Fallschirmdienst oder Erprobungsprogramme der Nationalen Volksarmee durchgeführten Fallschirmsprünge folgender Zuschlag je Sprung zu zahlen:

– aus einer Höhe von 400 m und höher mit Sofortöffnung des Fallschirms	5 M
– aus einer Höhe unter 400 m mit Sofortöffnung des Fallschirms	10 M
– mit 5 Sekunden im freien Fall oder 5 bzw. 10 Sekunden im stabilisierten Fall	10 M
– mit 10 bzw. 15 Sekunden im freien Fall oder ab 15 Sekunden im stabilisierten Fall	15 M
– ab 20 Sekunden im freien Fall	20 M

(2) Für Übungs-, Übungsgefechts-, Gefechts-, Wasser-, Nacht- und Erprobungssprünge ist der Zuschlag gemäß Abs. 1 je Sprung wie folgt zu erhöhen:



Fallschirmsprungabzeichen der NVA [Bild 615.10]

a) für Fallschirmsprünge
- mit teilweiser Gefechtsausrüstung (MPi, lMG, RPG, aufgesetzte Schutzmaske, Fallschirmjägertornister, Druckanzug oder leichtes Tauchgerät) um 5 M
oder
- mit voller Gefechtsausrüstung (MPi, lMG oder RPG sowie Schutzmaske und Fallschirmjägertornister; volle Flugzeugführerspezialausrüstung oder leichte Taucherausrüstung) um 10 M

b) für Wassersprünge um 5 M
c) für Nachtsprünge um 5 M
d) für Fallschirmsprünge mit Rettungsfallschirm von Flugzeugführern um 5 M
e) für Erprobungssprünge auf der Grundlage der vom Chef der Verwaltung Ausbildung im Ministerium für Nationale Verteidigung oder der vom Stellvertreter des Chefs der LSK/LV für Luftstreitkräfte bestätigten Erprobungsprogramme um 50 M

(3) Beim Zusammentreffen mehrerer der im Abs. 2 unter Buchstaben a bis e aufgeführten Erschwernisse ist der Erhöhungsbetrag für jede Erschwernis zu zahlen.

2. Für Sportsprünge sind keine Zuschläge zu zahlen.
3. Die Berechnung der Zuschläge für Fallschirmsprünge hat auf der Grundlage der bestätigten Eintragungen in der Sprungplantabelle zu erfolgen.

Demnach erhält ein Fallschirmjäger für einen Fallschirmsprung z. B. aus 1500 m Höhe mit 20 s stabilisiertem Fall, mit voller Gefechtsausrüstung bei Nacht = 30 Mark.

1.5. Fallschirmsprungabzeichen der NVA

Das Fallschirmsprungabzeichen der NVA wurde auf der Grundlage des Befehls Nr. 82/66 des Ministers für Nationale Verteidigung vom 22.12.1966, veröffentlicht im AMBl. Teil II Nr. 1/67 (D/7), eingeführt. Es dient zur äußeren Kennzeichnung der Leistungen und Erfahrungen der Fallschirmspringer in der NVA mit dem Ziel, sie in der Fallschirmausbildung anzuspornen.

Es ist in einer Stufe zu verleihen und im Dienstausweis zu vermerken.

Es ist gemäß DV-10/5 (Bekleidungsvorschrift der NVA, Abschnitt V, Ziffer 3.1.) auf der rechten Seite (über der Brusttasche) in der Reihenfolge nach dem Bestenabzeichen der NVA zu tragen.

Die Verleihung des Fallschirmsprungabzeichens erfolgt entsprechend den Bestimmungen des Stellvertreters des Ministers für Ausbildung zum Befehl 82/66 des Ministers für Nationale Verteidigung vom 22.12.1966, veröffentlicht im AMBl. Teil II Nr. 2/67 (D/7).

Darin heißt es:

»1. Das Fallschirmsprungabzeichen der NVA ist an Fallschimspringer zu verleihen, die

in ihrer politischen und militärischen Haltung und Führung vorbildlich sind,

- zehn Fallschirmsprünge in der Nationalen Volksarmee durchgeführt haben (Sprünge lt. Programm der Gefechtsausbildung, Berechnungs- und Erprobungssprünge),
- die Packberechtigung für den Sprung- und Rettungsfallschirm abgelegt haben.

2. Vorschläge zur Verleihung sowie Aberkennung des Fallschirmsprungabzeichens der NVA für Soldaten und Unteroffiziere sind durch Kompaniechefs und Gleichgestellte an ihre unmittelbaren Vorgesetzten zur Bestätigung einzureichen.
   Vorschläge zur Verleihung sowie Aberkennung des Fallschirmsprungabzeichens der NVA an Offiziere sind durch die Offiziere des Fallschirmdienstes an den Kommandeur zur Bestätigung einzureichen.
   Die Verleihung sowie Aberkennung des Fallschirmsprungabzeichens der NVA hat durch Befehl zu erfolgen.
3. Das Fallschirmsprungabzeichen der NVA ist abzuerkennen bei
   - groben Verstößen gegen die militärische Disziplin und das Ansehen der Nationalen Volksarmee,
   - Verstößen gegen die Sicherheit und schuldhaftem Verursachen von Unfällen beim Fallschirmspringen.

   Bei Aberkennung ist das Fallschirmsprungabzeichen der NVA einzuziehen. Die Eintragungen im Dienstausweis sind zu streichen.
4. Werden bei Besuchen von Militärdelegationen befreundeter Armeen an Fallschirmspringer der Nationalen Volksarmee Fallschirmsprungabzeichen dieser Armeen verliehen, so haben die Kommandeure bei ihren Vorschlägen für die Verleihung darauf zu achten, daß die auszuzeichnenden Fallschirmspringer die dafür gültigen Bedingungen erfüllt haben.
   Nach Verleihung ist das Fallschirmsprungabzeichen der befreundeten Armeen zu tragen. Bei notwendiger Aberkennung des Fallschirmsprungabzeichens der NVA ist auch das von befreundeten Armeen verliehene Abzeichen mit einzuziehen.
5. Bei der erstmaligen Verleihung des Fallschirmsprungabzeichens der NVA (Ende des Ausbildungsjahres 1966/67) sind den Fallschirmspringern, die lt. den Programmen der Gefechtsausbildung Fallschirmsprünge durchgeführt haben, die bisher in der Nationalen Volksarmee durchgeführten Sprünge anzurechnen. Im weiteren erfolgt die Verleihung nach Erfüllung der Bedingungen.
6. Am Fallschirmsprungabzeichen der NVA werden Anhänger getragen, auf denen die Anzahl der vom Fallschirmspringer in der Nationalen Volksarmee geleisteten Sprünge sichtbar vermerkt ist.
   Die Anhänger werden ausgegeben nach der Durchführung des 15., 25., 30., 40., 50., 75., 100., 150., 200., 300., 500., 800., 1000. und 1500. Sprunges.
7. Die Bedingungen für den Erwerb des Fallschirmsprungabzeichens der NVA sind den Fallschirmspringern der Nationalen Volksarmee zu Beginn eines jeden Ausbildungsjahres bekanntzugeben."

2. Sprungfallschirm RS-4/3 B [616]

2.1. Verwendung

Der Sprungfallschirm RS-4/3 B ist ein Personenfallschirm und wird sowohl für die Ausbildung von Fallschirmspringern als auch zur Lösung von Gefechtsaufgaben in der NVA genutzt.
Der Sprungfallschirm RS-4/3 B ermöglicht Fallschirmsprünge mit automatischer Fallschirmöffnung und Sprünge mit stabilisiertem Fall.

2.2. Allgemeine und technische Angaben

Der Fallschirm gewährleistet
- eine optimale Sicherheit gegen unbeabsichtigtes Öffnen;
- die Montage eines Fallschirmsprungautomaten;
- die Anbringung eines Rettungsfallschirms für Fallschirmspringer;
- eine gute Sink-, Richtungs- und Landestabilität;
- ein schnelles Trennen von der Fallschirmkappe nach der Landung;
- ein schnelles Befreien vom Gurtzeug;
- ein Auswechseln des Verpackungssacks und des Gurtzeugs.

Technische Angaben

Fläche der Fallschirmkappe	73,4 m^2
Fläche des Stabilisators	1,5 m^2



Der Sprungfallschirm RS-4/3 B [Bild 616.1]



Fallschirmspringer in Gefechtsausrüstung [Bild 616.2]

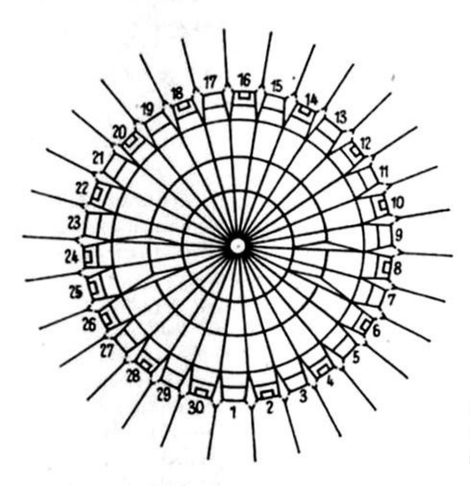
Länge jeder Fangleine von der Basis bis zum D-Ring	7 m
Anzahl der Bahnen und Fangleinen	30
Reißfestigkeit einer Fangleine	180 kp
Vortrieb des Fallschirms	3 m/s
zulässige Belastung	130 kp
Sinkgeschwindigkeit bei 130 kp Belastung	4,2 ± 0,3 m/s
Abmessungen des gepackten Fallschirms	560 mm × 305 mm × 170 mm
Masse des Fallschirms ohne Transporttasche	16 kg
Zeit für eine Umdrehung der Kappe um 360°	8 s
Mindestabsprunghöhe bei automatischer Öffnung im Horizontalflug	150 m
Mindestabsprunghöhe beim Absprung mit stabilisiertem Fall	400 m bei max. 5 s Verzögerung
Geschwindigkeit des Absetzflugzeugs oder Hubschraubers bei Fallschirmsprüngen	
mit automatischer Öffnung	100 bis 250 km/h
mit stabilisiertem Fall	100 bis 350 km/h
zulässige Sprungzahl	150
Funktionsdauer	6 Jahre

erforderlicher Kraftaufwand für das Öffnen des Verpackungssacks	6 bis 16 kp
maximale Lagerzeit eines gepackten Fallschirms	30 Tage
maximale Lagerzeit eines gepackten Fallschirms mit »Optimus«	10 Tage

2.3. Aufbau des Sprungfallschirms RS-4/3 B

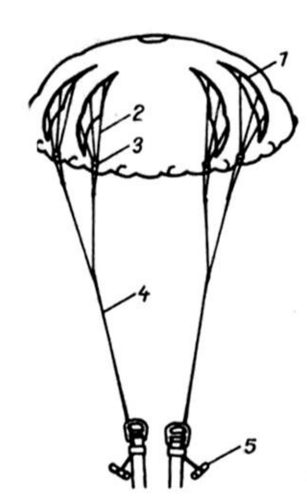
2.3.1. Fallschirmkappe mit Fangleinen

Die Fallschirmkappe verwandelt den Fall des Fallschirmspringers in ein gefahrloses Sinken und ermöglicht dadurch ein sicheres Landen.
Die Fallschirmkappe besteht aus 30 Bahnen. Jede Bahn besteht aus vier Feldern, die vom Basisrand zum Scheitel mit I bis IV bezeichnet werden. Die Bahnen und Felder sind durch Kappnähte miteinander verbunden. An den Verbindungsnähten der Bahnen verlaufen die Fangleinen. Diese sind am Basisrand und in Höhe der Kappnaht des I. und II. Feldes einer jeden Bahn durch eine Zickzacknaht an der Fallschirmkappe befestigt. Die auf den Basisrand aufgestempelten Zahlen bezeichnen die Bahn und die Fangleinen.



Fallschirmkappe, Draufsicht [Bild 616.3]

Verstärkungsbänder erhöhen die Festigkeit der Fallschirmkappe. Die Fallschirmkappe, die Verstärkungsbänder und die Fangleinen bestehen aus Polyamidseide (PAS). Auf jede zweite Bahn ist eine Lufttasche aufgenäht. Diese fünfzehn Lufttaschen bewirken ein schnelleres Spreizen der Basis während des Öffnungsvorgangs.
Auf den Bahnen 7, 9, 23 und 25 befinden sich über je zwei Felder verlaufend vier Steuerschlitze, die dem Fallschirm Vorschub und Drehung ermöglichen. An den Steuerschlitzen sind je drei Steuerzwischenleinen befestigt, die mit

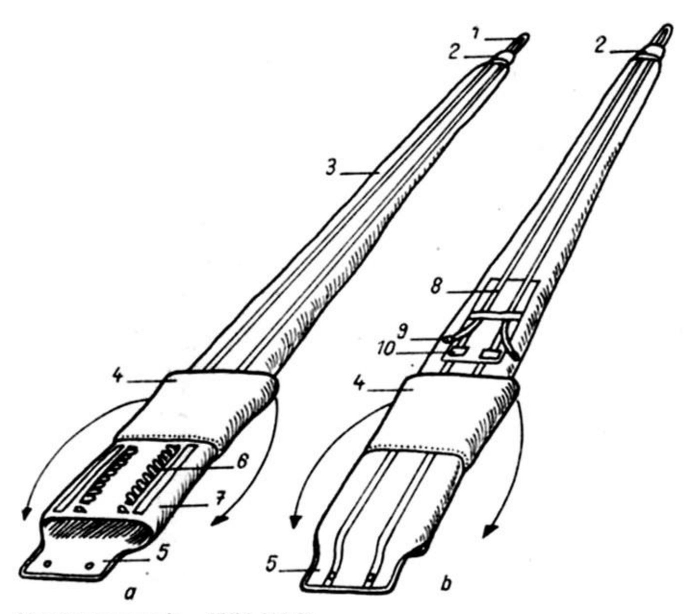


Prinzip der Steuerleinenführung [Bild 616.4]
1 – Steuerschlitz; 2 – Steuerzwischenleine; 3 – Führungsring; 4 – Steuerleine; 5 – Steuerknebel

der dazugehörigen Steuerleine vernäht sind. Am Basisrand sind zwei Führungsringe zur besseren Führung der Steuerleinen aufgenäht. Die guten Eigenschaften des Fallschirms werden u. a. durch den Einsatz von beschichtetem und unbeschichtetem Gewebe in der Fallschirmkappe erzielt.

2.3.2. Verzögerungssack

Der Verzögerungssack verzögert den Öffnungsvorgang, verringert den Entfaltungsstoß, schützt die gelegte Fallschirmkappe vor einer Verformung und verhindert beim Öffnungsvorgang eine Kollision der Fallschirmkappe mit den Fangleinen.
Der Verzögerungssack ist aus Baumwollgewebe gefertigt. An seiner unteren Öffnung befinden sich zwei Reihen mit je neun auswechselbaren Gummischlaufen, die die Fangleinen aufnehmen. Diese Gummischlaufen sind aus Fahrradschlauch geschnitten. Der Verzögerungssack wird durch eine Klappe mit zwei Zeltösen und zwei Gummischlaufen verschlossen, in die die Fangleinen zuerst eingezogen werden. Diese zwei Gummischlaufen bestehen aus umklöppelter Gummischnur und sind ebenfalls auswechselbar.
Durch diese Art des Einschlaufens wird erreicht, daß erst nach vollständigem Ausschlaufen und Straffen der Fangleinen der Verzögerungssack von der Fallschirmkappe gezogen wird. Ein Überzug schützt die eingezogenen Fangleinen vor Verformungen. Über die gesamte Länge des Verzögerungssacks sind vier Verstärkungsbänder aufgenäht. Diese verstärken den Verzögerungssack in der Längsrichtung und bilden oben eine Schlaufe. An dieser wird der Stabilisator befestigt.
Für den stabilisierten Fall sind zusätzlich zwei PAS-Schlauchbänder aufgenäht, an deren freien Enden je eine Schloßöse zum Einlegen in das Doppel-

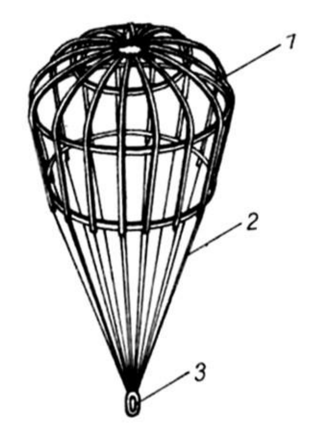


Verzögerungssack [Bild 616.5]
a – Draufsicht; b – Ansicht von unten
1 – Schlaufe; 2 – Lufttaschen; 3 – Verstärkungsband; 4 – Überzug; 5 – Verschlußklappe; 6 – Gummischlaufen; 7 – Packrahmenbandtasche; 8 – PAS-Schlauchbänder; 9 – Schloßöse; 10 – Bandtasche für die Schloßösen bei Fallschirmsprüngen mit Sofortöffnung

kebelschloß befestigt ist. An der oberen Öffnung befinden sich zwei Lufttaschen, die das Abziehen des Verzögerungssacks von der Fallschirmkappe unterstützen. Außerdem ist an der oberen Öffnung innen eine Tasche für die elastische Verbindungsleine angebracht. Der Packrahmen wird beim Packen in zwei Bandtaschen auf dem Schlaufenboden eingeschoben.

2.3.3. Stabilisator

Der Stabilisator stabilisiert den Fall des Fallschirmspringers und verringert die Fallgeschwindigkeit geringfügig. Bei Fallschirmsprüngen mit automatischer Fallschirmöffnung übernimmt er die Funktion eines Hilfsfallschirms, jedoch nur in Verbindung mit dem an der Aufzugsleine befestigten Verzögerungssack des Stabilisators.
Der Stabilisator hat 16 Fangleinen, die unten zu einer Kausche zusammengefaßt sind. An ihr sind der Verzögerungssack und die elastische Verbindungsleine befestigt. Aufgenähte Verstärkungsbänder erhöhen die Festigkeit der Kappe des Stabilisators. Der Stabilisator ist aus Polyamidseide gefertigt

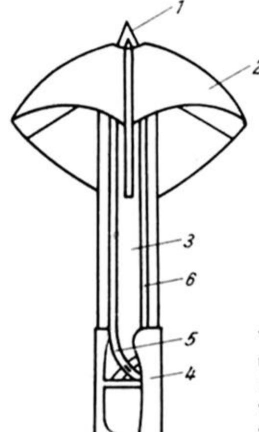


Stabilisator [Bild 616.6]
1 – Kappe; 2 – Fangleinen;
3 – Kausche





Hilfsfallschirm »Optimus« [Bild 616.7]
1 – Kappe; 2 – Federteller; 3 – Seitenflosse; 4 – Schlaufe



Verzögerungssack des Stabilisators [Bild 616.8]
1 – Schlaufe; 2 – große Lufttaschen; 3 – Gewebeschlauch; 4 – Überzug; 5 – Gummischlaufe; 6 – Verstärkungsband

2.3.4. Hilfsfallschirm »Optimus«

Der Hilfsfallschirm »Optimus« wird beim Fallschirm RS-4/3 B nur für Fallschirmsprünge mit stabilisiertem Fall bei einer Absetzgeschwindigkeit von über 250 km/h verwandt. Dabei wird der Verzögerungssack des Stabilisators nicht durch die Aufzugsleine vom Stabilisator gezogen, sondern durch den Hilfsfallschirm »Optimus«.
Er besteht aus einer achtteiligen runden Kappe aus luftundurchlässigem PAS-Gewebe, einem Kegelmantel aus Marquisette (Gaze) und acht Seiten-

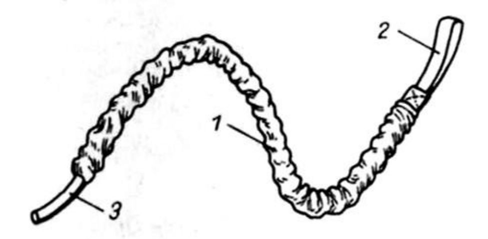
flossen aus luftdurchlässigem PAS-Gewebe. Innen befindet sich eine Kegelstumpffeder, die das Entfalten des Hilfsfallschirms unmittelbar nach dem Öffnen des Verpackungssacks unterstützt.

2.3.5. Verzögerungssack des Stabilisators

Der Verzögerungssack des Stabilisators nimmt den Stabilisator mit den Fangleinen auf und bewirkt das Herausziehen des Stabilisators aus dem Verpackungssack. Der Verzögerungssack des Stabilisators ist oben zu einer Art Hilfsfallschirm ausgebildet. Vier Bänder verstärken den Verzögerungssack in Zugrichtung und bilden oben eine Schlaufe zur Befestigung an der Aufzugsleine bzw. zur Verbindung mit dem Hilfsfallschirm »Optimus«.
Zur Aufnahme der Fangleinen des Stabilisators befindet sich unten eine auswechselbare Gummischlaufe.

2.3.6. Elastische Verbindungsleine

Die elastische Verbindungsleine verhindert, daß der Verzögerungssack mit Stabilisator getrennt vom Springer zur Erde gelangt.
Sie besteht aus einem vier Meter langen Gewebeschlauch mit eingelegtem Gummi. Zusammengezogen hat sie eine Länge von einem Meter. Die elastische Verbindungsleine wird an der Kausche des Stabilisators und des Verzögerungssacks sowie an den Leinen der Polöffnung der Fallschirmkappe befestigt.



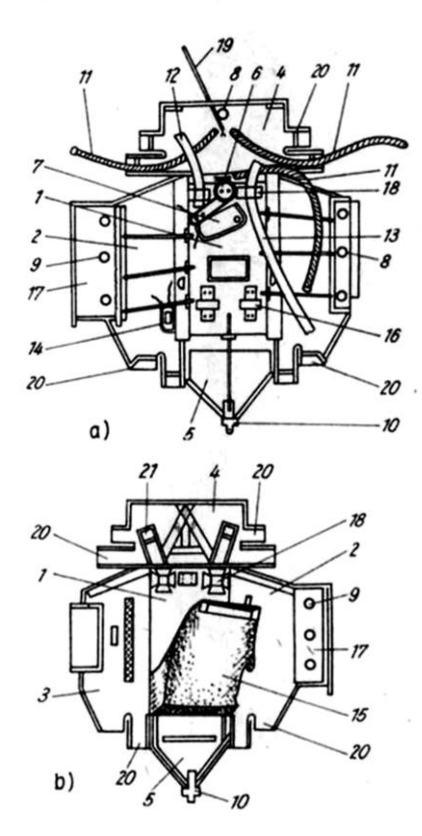
Elastische Verbindungsleine [Bild 616.9]
1 – Gewebeschlauch; 2 – Schlaufe für die Befestigung am Stabilisator; 3 Schlauchband zur Befestigung an den Polleinen der Fallschirmkappe

2.3.7. Verpackungssack

Der Verpackungssack nimmt die gelegte Fallschirmkappe mit den Fangleinen, den Verzögerungssack mit Stabilisator sowie die freien Enden des Gurtzeugs auf.
Der Verpackungssack ist aus Baumwollschwergewebe gefertigt. Der gesamte Zuschnitt des Verpackungssacks ist mit Dederonband eingefaßt.

Der Boden des Verpackungssacks ist doppelt vernäht. Ein auswechselbarer *Verstärkungsrahmen*, der im oberen Drittel aus Stahlblech und im übrigen aus Stahldraht gefertigt ist, gibt dem Verpackungssack eine starre Form.
Das *Doppelkegelschloß* ist fest mit dem Verpackungssack verschraubt und durch eine Klappe gegen Verschmutzung geschützt. Rechts und links vom Doppelkegelschloß befindet sich je ein Durchbruch, durch die beim Packen mit Stabilisierung die PAS-Schlauchbänder des Verzögerungssacks hindurchgeführt werden. Darüber hinaus sind an diesen zwei Durchbrüchen je ein oberer und ein unterer *Spanngurt* befestigt, die mit den entsprechenden Klemmschnallen am Gurtzeug verbunden werden. Dadurch entsteht eine feste Verbindung zwischen Verpackungssack und Gurtzeug. Die oberen Spanngurte müssen bei jeder Sprungart fest angezogen sein. Die unteren Spanngurte sind vor allen Dingen beim stabilisierten Fall fest anzuziehen, da sonst beim Entfalten des Stabilisators der Verpackungssack seine Lage in Zugrichtung verändert.
In der Mitte und im unteren Drittel des Bodens des Verpackungssacks sind Gurtlaschen mit Druckknöpfen aufgenäht. Mit diesen wird das Gurtzeug am Kreuzungspunkt der Rückengurte und in Höhe des Hüftgurtes mit dem Verpackungssack verbunden.
Auf dem Boden des Verpackungssacks befinden sich weiterhin die Tasche für das Fallschirmbegleitheft, acht Ösen zum Einhaken der Spanngummis sowie an der Außenkante acht Laschen (eine auf der Abdeckklappe des Doppelkegelschlosses) zur Führung der Spanngummis. In Höhe des rechten oberen Rahmenrandes ist mit einer Gurtschlaufe ein Schutzschlauch befestigt, durch den das Aufzugsseil für die Entriegelung des Doppelkegelschlosses geführt wird. Im unteren Drittel ist an der Rahmenkante je ein Gurt mit Steckschloß befestigt. An diesen Gurten wird der Rettungsfallschirm befestigt. Alle bisher beschriebenen Teile befinden sich auf der Außenseite des Verpackungssackbodens. Auf dem Innenboden ist im unteren Drittel eine Tasche mit zwei Viereckringen aufgenäht, die beim stabilisierten Fall einen Teil der gelegten Fallschirmkappe mit Verzögerungssack aufnimmt.
Am Verpackungssackboden befinden sich die vier *Verpackungssackklappen*.
An der oberen Klappe sind befestigt:
- ein Kegel zum Verschließen des Verpackungssacks;
- links neben dem Kegel der Schutzschlauch für die manuelle Öffnung des Verpackungssacks;
- rechts neben dem Kegel der Schutzschlauch für die automatische Öffnung des Verpackungssacks;
- Laschen zum Verstreichen des Verpackungssacks;
- eine Öse, an der der obere Spanngummi befestigt wird.

Am Ende der unteren Klappe befindet sich eine Laschenöse zum Verschließen des Verpackungssacks und eine Öse zum Befestigen des unteren Spanngummis.
Auf der rechten Seitenklappe ist im unteren Drittel die Tasche für den Fallschirmsprungautomaten aufgenäht. Mit den drei Zeltösen, die sich an der rechten Seitenklappe befinden, wird der Verpackungssack geschlossen. Drei Ösen dienen der Befestigung der Spanngummis.



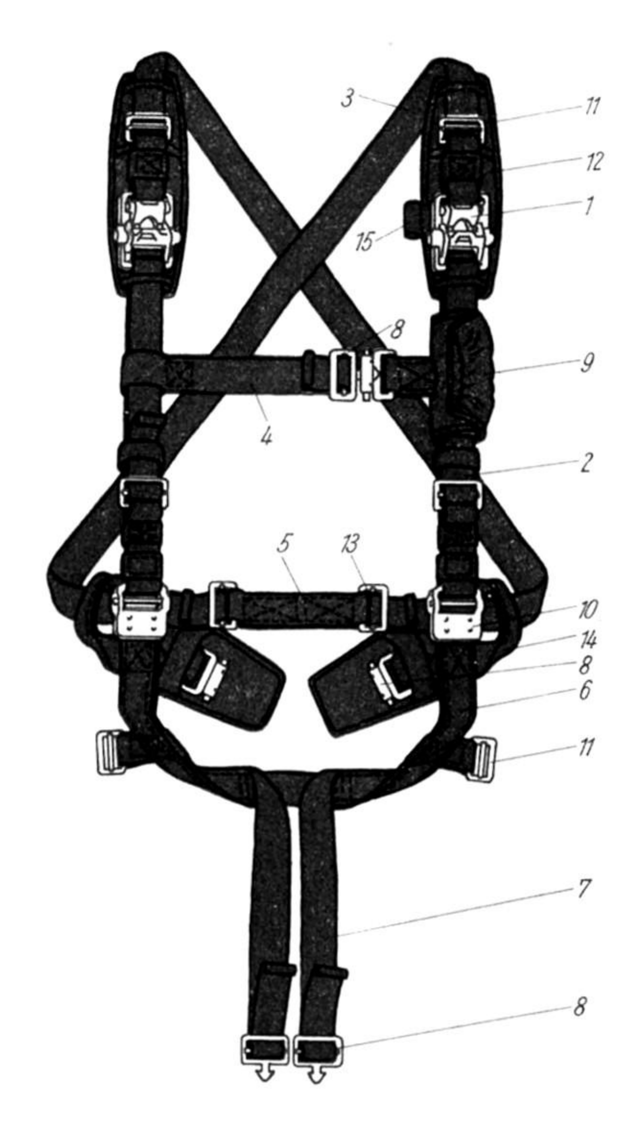
Verpackungssack [Bild 616.10]
a – Außenansicht; b – Innenansicht
1 – Boden des Verpackungssacks; 2 – rechte Seitenklappe; 3 – linke Seitenklappe; 4 – obere Klappe; 5 – untere Klappe; 6 – Doppelkegelschloß; 7 – Abdeckklappe; 8 – Kegel; 9 – Ösen; 10 – Laschenöse; 11 – Schutzschläuche; 12 – oberer Spanngurt; 13 – unterer Spanngurt; 14 – Tasche für den Fallschirmsprungautomaten; 15 – Innentasche für den stabilisierten Fall; 16 – Gurtlaschen mit Druckknöpfen; 17 – Abdeckklappe mit Druckknöpfen; 18 – Durchbruch für die PAS-Schlauchbänder; 19 – Spanngummis (8 Stück); 20 – Verstreichlaschen; 21 – Ecklaschen

Auf der linken Seitenklappe befinden sich oben eine Zeltöse, in der Mitte und unten je ein Kegel sowie drei Ösen zur Befestigung der Spanngummis. Beide Seitenklappen haben unten Laschen zum Verstreichen des Fallschirms.

Die *Verschlußeinrichtung* des Verpackungssacks besteht also aus drei Kegeln, vier Zeltösen und einer Laschenöse. Eine Abdeckklappe, die mit Druckknöpfen verschlossen werden kann, schützt die Verschlußeinrichtung. Die acht Spanngummis am Verpackungssack ziehen die Klappen des Verpackungssacks beim Öffnungsvorgang ruckartig auseinander.

2.3.8. Gurtzeug

Das Gurtzeug verbindet den Fallschirmspringer mit dem Fallschirm. Es ist so gefertigt, daß sich der Entfaltungsstoß gleichmäßig auf dem gesamten Körper verteilt, vorausgesetzt es wurde gut angepaßt.



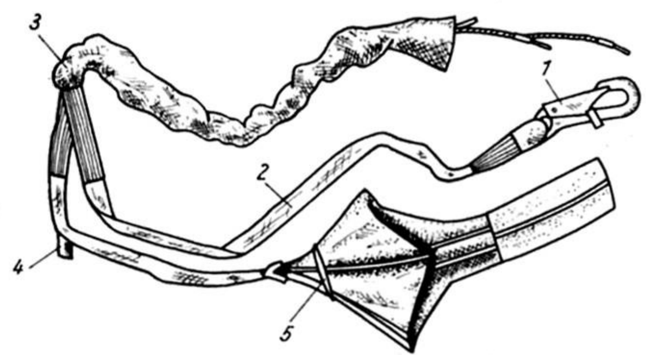
Gurtzeug [Bild 616.11]
1 – Kappenschnelltrennverschluß; 2 – Haupttragegurt, verstellbar; 3 – Schultergurte; 4 – Brustriegel, verstellbar; 5 – Hüftgurt; 6 – Sitzgurt; 7 – Beingurte; 8 – Steckschlösser; 9 – Grifftasche; 10 – Trennschnalle für den Fallschirmjägertornister; 11 – Klemmschnalle für die Spanngurte; 12 – Schulterpolster; 13 – Klemmschnallen für Haupttragegurt und Hüftgurt; 14 – Gurtschlaufe; 15 – Gurtschlaufen für zwei Schutzschläuche

Das Gurtzeug besteht aus dem Haupttragegurt, den Hüft- und Schultergurten, dem Brustriegel und den Beingurten. Der *Haupttragegurt* beginnt am linken Kappenschnelltrennverschluß, verläuft nach unten über den Sitzgurt wieder nach oben und endet am rechten Kappenschnelltrennverschluß. Der Haupttragegurt ist rechts und links durch Klemmschnallen in seiner Länge verstellbar.
Unterhalb des linken Kappenschnelltrennverschlusses sind zwei Gurtschlaufen zur Führung der Schutzschläuche angebracht. In Hüfthöhe sind links und rechts die Gegenstücke der Steckschlösser für das Schließen der Beingurte befestigt. In Höhe der Verbindung der Beingurte mit dem Haupttragegurt sind links und rechts je eine Trennschnalle zur Befestigung und zum schnellen Lösen des Fallschirmjägertornisters aufgenäht. Daneben befinden sich die zwei Klemmschnallen zur Befestigung der unteren Spanngurte.
Die *Schultergurte* sind links und rechts am Kappenschnelltrennverschluß befestigt und verlaufen, sich über dem Rücken kreuzend, durch die Führungsschlaufen in die Klemmschnallen des Hüftgurtes. Mit Hilfe der Klemmschnallen können sie dem Körper angepaßt werden. Oberhalb der Kappenschnelltrennverschlüsse ist links und rechts je eine Klemmschnalle angenäht, an der die oberen Spanngurte befestigt werden.
Der Brustriegel kann nach oben und unten verschoben werden. Er ist mit einem Steckschloß versehen und kann mit einer Klemmschnalle dem Körper angepaßt werden. Die linke Befestigung des Brustriegels am Haupttragegurt ist verstärkt. Darauf ist die Grifftasche genäht.
Die *Beingurte* werden durch die Enden des innen liegenden Haupttragegurtes gebildet, mit dem Steckschloß rechts und links am Haupttragegurt befestigt und können durch Schiebeschnallen dem Körper angepaßt werden.

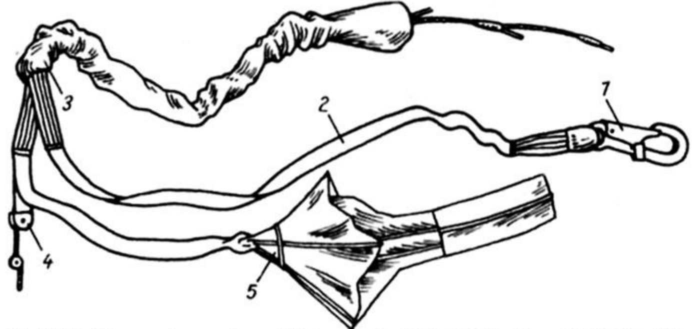
2.3.9. Teile der Öffnungsvorrichtung

Aufzugsleine
Mit der Aufzugsleine wird der Verpackungssack automatisch geöffnet. Sie ist mit dem automatischen Aufzugsseil verbunden, das den Verpackungssack unmittelbar nach Verlassen des Absetzflugzeugs oder Hubschraubers sofort öffnet und den weiteren Öffnungsvorgang einleitet. Die 3 m lange Aufzugsleine ist aus PAS-Schlauchband gefertigt. An einem Ende befindet sich ein Karabinerhaken zum Einklinken in die Seilvorrichtung im Absetzflugzeug oder Hubschrauber. Am anderen Ende befindet sich die Schlaufe, an der der Verzögerungssack des Stabilisators befestigt wird.
Dazwischen befinden sich zwei weitere Schlaufen. Eine für die Anbringung des automatischen Aufzugsseils mit Schutzhülle, die andere für die Anbringung der Automatenleine für den stabilisierten Fall.

Automatisches Aufzugsseil
Mit dem automatischen Aufzugsseil wird der Verpackungssack über die Aufzugsleine nach Verlassen des Absetzflugzeugs oder Hubschraubers automatisch geöffnet. Es besteht aus einem Stahlseil mit drei angelöteten



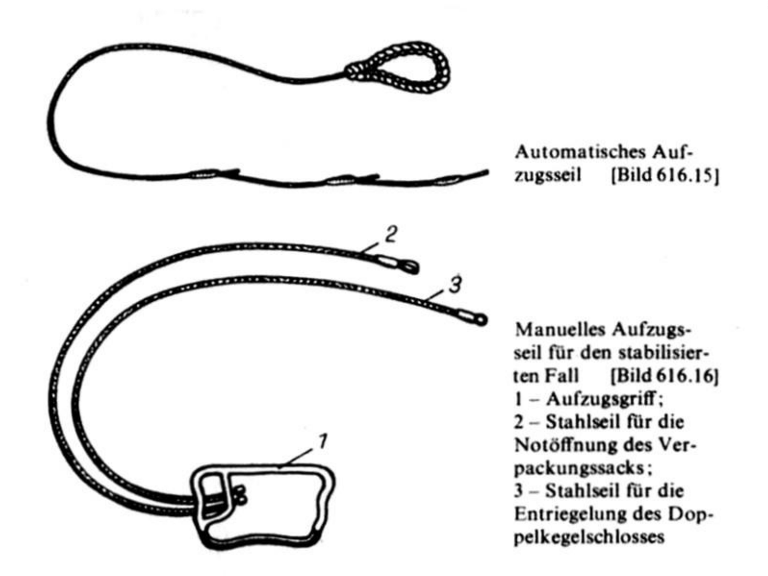
Aufzugsleine für Fallschirmsprünge mit automatischer Öffnung [Bild 616.12]
1 – Karabinerhaken; 2 – PAS-Schlauchband; 3 – Schlaufe zur Befestigung des automatischen Aufzugsseils und der Schutzhülle; 4 – diese Schlaufe bleibt frei; 5 – Schlaufe zur Befestigung des Verzögerungssacks des Stabilisators



für Fallschirmsprünge mit stabilisiertem Fall bis 250 km/h [Bild 616.13]
1 – Karabinerhaken; 2 – PAS-Schlauchband; 3 – Schlaufe zur Befestjgung des automatischen Aufzugsseils und der Schutzhülle; 4 – Schlaufe zur Befestigung der Automatenleine für den stabilisierten Fall; 5 – Schlaufe zur Befestigung des Verzögerungssacks des Stabilisators



für Fallschirmsprünge mit stabilisiertem Fall über 250 km/h [Bild 616.14]
1 – Schlaufe bleibt frei; 2 – Schlaufe zur Befestigung der Automatenleine für den stabilisierten Fall; 3 – Schlaufe zur Befestigung des automatischen Aufzugsseils und der Schutzhülle



Automatisches Aufzugsseil [Bild 616.15]

Manuelles Aufzugsseil für den stabilisierten Fall [Bild 616.16]
1 – Aufzugsgriff;
2 – Stahlseil für die Notöffnung des Verpackungssacks;
3 – Stahlseil für die Entriegelung des Doppelkegelschlosses

Stahlstiften. Das Ende des automatischen Aufzugsseils ist zu einem Auge gearbeitet, das der Verbindung mit der Aufzugsleine dient. Die Lötverbindungen haben eine Mindestreißlast von 100 kp.

Aufzugsseil für den stabilisierten Fall

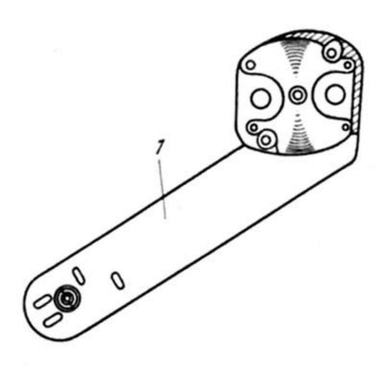
Das Aufzugsseil für den stabilisierten Fall wird sowohl für Fallschirmsprünge mit stabilisiertem Fall als auch für Fallschirmsprünge mit Sofortöffnung verwandt. Beim Betätigen des Aufzugsgriffs wird auf Grund der unterschiedlichen Seillängen zuerst der Verpackungssack geöffnet und anschließend das Doppelkegelschloß entriegelt. Das Stahlseil für die Notöffnung des Verpackungssacks endet in einer Schlaufe. Am Stahlseil ist für die Entriegelung des Doppelkegelschlosses eine Drahtöse angelötet, die in das Doppelkegelschloß eingelegt wird.

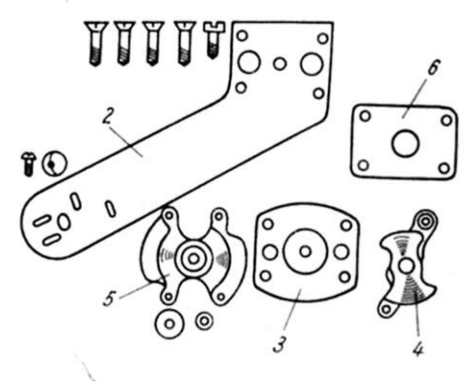
Schutzschläuche

Die Schutzschläuche dienen der Führung und dem Schutz der Aufzugsseile. Sie bestehen aus gedrilltem Metallband, mit einer Stoffhülle umgeben, und sind am Verpackungssack befestigt.
Der Fallschirm RS-4/3 B ist mit drei Schutzschläuchen ausgestattet:
- Schutzschlauch für manuelle Öffnung,
- Schutzschlauch für automatische Öffnung,
- Schutzschlauch für das Doppelkegelschloß.

Doppelkegelschloß

Das Doppelkegelschloß ist so konstruiert, daß der Öffnungsvorgang des Fallschirms unterbrochen und wieder freigegeben werden kann. Es hält





Doppelkegelschloß [Bild 616.17]
1 – **Gesamtansicht**; 2 – **Grundplatte**; 3 – **Platte mit zwei Kegeln**; 4 – **Verriegelungsstück mit zwei Nocken und Abhebnasen**; 5 – **Druckplatte**; 6 – **Gegenplatte zur Befestigung am Verpackungssack**

die untere Hälfte des Verzögerungssacks im Verpackungssack lösbar fest. Dazu werden die Schloßösen, die sich am Ende der PAS-Schlauchbänder am Verzögerungssack befinden, in das Doppelkegelschloß eingelegt und arretiert. Nach Ablauf einer befohlenen Zeit im stabilisierten Fall wird das Doppelkegelschloß durch Ziehen des Aufzugsseils für den stabilisierten Fall oder durch den Fallschirmsprungautomaten entriegelt, und der Öffnungsvorgang des Fallschirms wird freigegeben.
Das Doppelkegelschloß ist mit fünf Schrauben und einer Gegenplatte im oberen Drittel am Verpackungssack befestigt. Auf den zwei Nocken des Verriegelungsstücks werden die Drahtöse des Kabels für den stabilisierten Fall und die Öse des Fallschirmsprungautomaten eingelegt. Durch je eine Bohrung am Verriegelungsstück und am Gehäuse wird das Doppelkegelschloß durch Siegelgarn gegen unbeabsichtigtes Entriegeln gesichert.

Automatenleine für den stabilisierten Fall
Die Automatenleine für den stabilisierten Fall zieht bei Fallschirmsprüngen im stabilisierten Fall den Sicherungsstift des Fallschirmsprungautomaten heraus und setzt diesen damit in Betrieb. Sie ist aus Dederon gefertigt und hat zwei Schlaufen. Die größere Schlaufe wird an der mittleren Schlaufe



Automatenleine für den stabilisierten Fall [Bild 616.18]
1 – Schlaufe zur Befestigung an der Aufzugsleine; 2 – Sicherungsstift

der Aufzugsleine befestigt. An der kleinen Schlaufe befindet sich der Sicherungsstift für den Fallschirmsprungautomaten.

2.3.10. Transporttasche

Die Transporttasche dient der Aufnahme, dem Transport und der Aufbewahrung des Fallschirms und schützt ihn vor Beschädigung und Verschmutzung. Sie ist aus Baumwollschwergewebe gefertigt. Form und Größe entsprechen dem jeweiligen Fallschirmtyp. An ihr sind zwei Tragegriffe befestigt. Die Klappe wird durch Druckknöpfe verschlossen. An der Stirnseite ist eine Tasche für das Fallschirmbegleitheft aufgenäht.

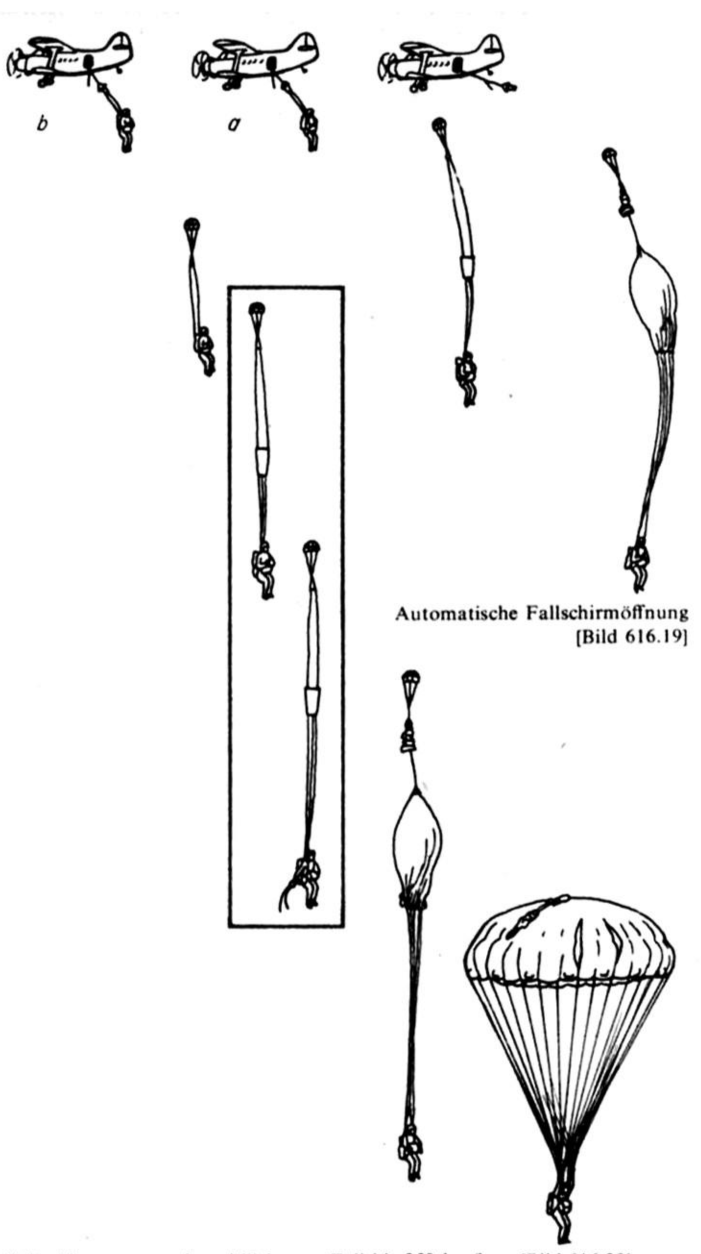
2.3.11. Fallschirmbegleitheft

Das Fallschirmbegleitheft enthält alle Eintragungen, die über die Luftfahrttauglichkeit des Fallschirms, seinen Zustand und seine Einsatzbereitschaft Auskunft geben. Alle Durchsichten, das Packen, Fallschirmsprünge sowie Instandsetzungen sind sorgfältig einzutragen.

2.4. Funktion des Fallschirms

2.4.1. Automatische Fallschirmöffnung

Die automatische Öffnung des Sprungfallschirms RS-4/3 B läuft über Aufzugsleine – Verzögerungssack des Stabilisators – und Stabilisator.
Nach dem Absprung vom Absetzflugzeug/Hubschrauber streckt sich die Aufzugsleine mit dem daran befestigten automatischen Aufzugsseil. Die Stifte werden aus den Kegeln herausgezogen. Der Verpackungssack ist geöffnet. Die Spanngummis entspannen sich und ziehen die Verpackungssackklappen ruckartig zurück. Am Ende der Aufzugsleine ist der Verzögerungssack des Stabilisators befestigt. Darin ist der Stabilisator mit Fangleinen eingelegt. Das System streckt sich. Der Verzögerungssack des Stabilisators wird abgezogen. Durch die zwangsgerichtete Öffnung wird der Stabilisator vom Fallschirmspringer weggezogen und in den Luftstrom gebracht. Der Stabilisator entfaltet sich und wirkt als Hilfsfallschirm. Im weiteren Verlauf streckt sich der Verzögerungssack, die Fangleinen werden ausgeschlauft und der Verzögerungssack von der Fallschirmkappe abgezogen. Die Fallschirmkappe entfa'tet sich. Es beginnt der normale Sinkvorgang. Die elastische



Automatische Fallschirmöffnung [Bild 616.19]

Fallschirmsprung mit stabilisiertem Fall bis 250 km/h [Bild 616.20]

Verbindungsleine bewirkt, daß der Verzögerungssack mit Stabilisator mit der Fallschirmkappe verbunden bleibt.

2.4.2. Fallschirmsprünge mit stabilisiertem Fall

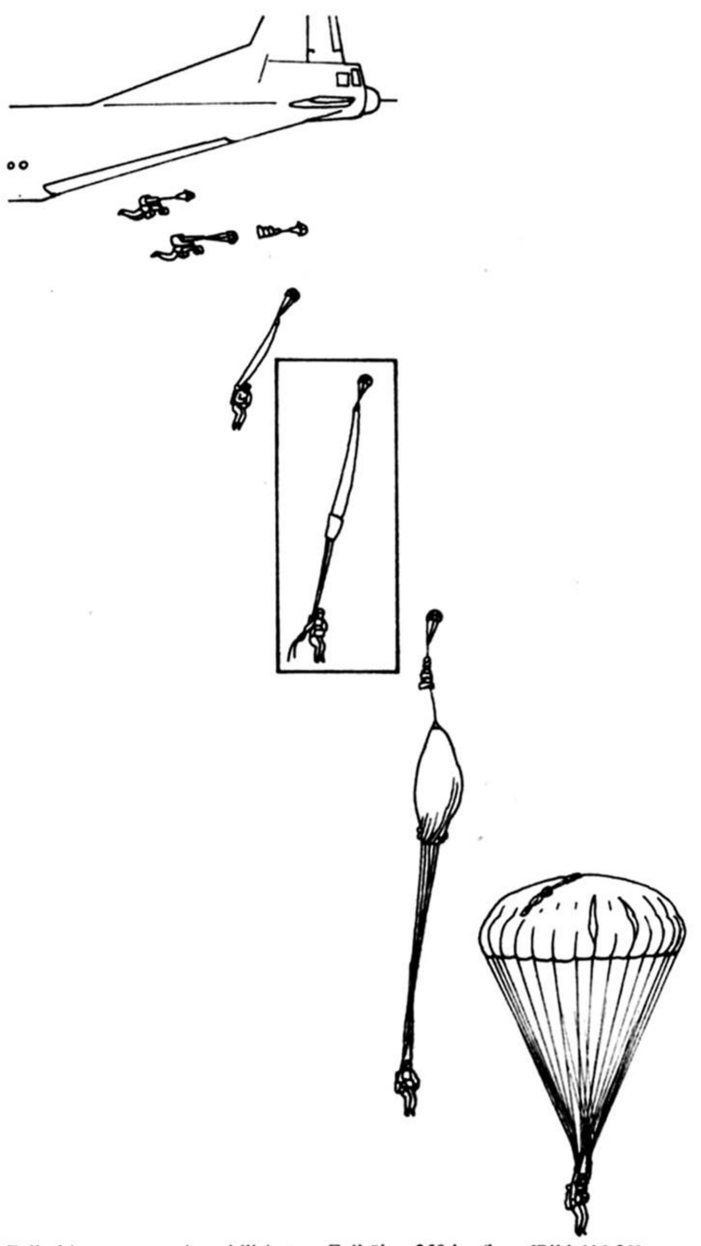
Bei Fallschirmsprüngen mit stabilisiertem Fall wird der Verpackungssack durch die Aufzugsleine sofort nach Verlassen des Absetzflugzeugs/Hubschraubers geöffnet. Gleichzeitig wird der Sicherungsstift aus dem Fallschirmsprungautomaten herausgezogen. Der Stabilisator entfaltet sich und stabilisiert den weiteren Fall des Fallschirmspringers.
Abhängig von der Absetzgeschwindigkeit werden beim stabilisierten Fall zwei Methoden der Öffnungseinleitung unterschieden.

2.4.2.1. Öffnungseinleitung für den stabilisierten Fall bei einer Absetzgeschwindigkeit bis 250 km/h

Der Verzögerungssack des Stabilisators ist bei einer Geschwindigkeit bis 250 km/h an der Aufzugsleine befestigt. Die Öffnung des Fallschirms wird in der Anfangsphase ebenso eingeleitet wie bei Fallschirmsprüngen mit automatischer Fallschirmöffnung. Zusätzlich wird der Fallschirmsprungautomat sofort entsichert. Das völlige Herausziehen des Verzögerungssacks mit der Fallschirmkappe wird durch die PAS-Bänder mit den Schloßösen, die in das Doppelkegelschloß eingelegt sind, verhindert. Das weitere Fallen des Fallschirmspringers wird durch den Stabilisator stabilisiert. Nach Ablauf einer befohlenen Fallzeit zieht der Fallschirmspringer das Aufzugsseil für den stabilisierten Fall.
Dadurch wird das Doppelkegelschloß entriegelt, und die Schloßösen werden freigegeben. Diese Tätigkeit kann auch der Fallschirmsprungautomat übernehmen. Die PAS-Bänder sind freigegeben, der Stabilisator zieht den Verzögerungssack aus der Innentasche des Verpackungssacks und der weitere Öffnungsvorgang des Fallschirms wird eingeleitet.

2.4.2.2. Öffnungseinleitung für den stabilisierten Fall bei einer Absetzgeschwindigkeit über 250 km/h

Bei einer Absetzgeschwindigkeit über 250 km/h ist der Verzögerungssack des Stabilisators von der Aufzugsleine zu entfernen und an diese Schlaufe das automatische Aufzugsseil mit der Schutzhülle zu befestigen. Der Hilfsfallschirm »Optimus« ist mit dem Verzögerungssack des Stabilisators zu verbinden.
Nach dem Absprung wird der Verpackungssack über die Aufzugsleine durch das automatische Aufzugsseil geöffnet und gleichzeitig der Automatenstift aus dem Fallschirmsprungautomaten gezogen. Der Hilfsfallschirm springt aus dem geöffneten Verpackungssack, gelangt in den Luftstrom und zieht den Verzögerungssack des Stabilisators nach sich. Desweiteren streckt er die Fangleinen des Stabilisators und zieht den Verzögerungssack des Stabili-



Fallschirmsprung mit stabilisiertem Fall über 250 km/h [Bild 616.21]

sators von der Kappe des Stabilisators ab. Der Stabilisator entfaltet sich, zieht den Verzögerungssack mit der Fallschirmkappe bis auf die Länge der PAS-Bänder aus dem Verpackungssack und stabilisiert den weiteren Fall des Fallschirmspringers. Der Hilfsfallschirm mit dem Verzögerungssack des Stabilisators fällt getrennt vom Fallschirmspringer zur Erde. Der weitere Sprungablauf ist wie in Ziffer 2.4.2.1. beschrieben.

2.5. Packen des Sprungfallschirms RS-4/3 B

Gepackt wird der Fallschirm auf Packtischen oder auf Feldpackbahnen. Es ist das vom Herstellerbetrieb gelieferte Packwerkzeug zu verwenden.

2.5.1. Durchsicht des Fallschirms

Vor jedem Packen ist der Fallschirm gründlich durchzusehen. Bei der Durchsicht sind zu überprüfen:
- die Vollzähligkeit aller Bauteile,
- die Bauteile auf Beschädigungen.

Besonders sorgfältig sind zu prüfen:
- Aufzugsseile des Fallschirms,
- Kappenschnelltrennverschlüsse,
- Steckschlösser,
- Doppelkegelschloß.

Die bei der Durchsicht festgestellten Mängel sind dem Fallschirmwart zu melden.

2.5.2. Packen des Fallschirms mit automatischer Fallschirmöffnung

Jeder Fallschirm wird grundsätzlich von zwei Armeeangehörigen gepackt. Dabei handelt derjenige, der mit dem Fallschirm springen wird, als Packer und der andere als Helfer.

2.5.2.1. Vorbereitung des Fallschirms zum Packen

Der Fallschirm ist auf dem Packtisch oder auf der Feldpackbahn in ganzer Länge auszulegen, die Fallschirmkappe ist mit der Packleine an der Stirn-



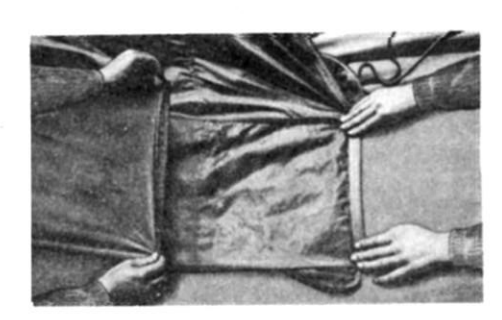
Umschlingen der Hilfsleine um die Polöffnung [Bild616.22]

seite des Packtisches oder der Feldpackbahn zu befestigen. Die Fallschirmkappe und die Fangleinen werden straff gezogen. Die Fallschirmkappe ist so nach rechts zu schlagen, daß die Fangleine 15 unten liegt.
Der Verpackungssack ist wie folgt vorzubereiten:

1. Abdeckklappe öffnen;
2. Spanngummis entspannen;
3. Aufzugsseil für den stabilisierten Fall in die Schutzschläuche führen;
4. Aufzugsseil mit der Metallöse in das Doppelkegelschloß einlegen;
5. Gurtzeug ordnen, Verpackungssack mit der Innenseite nach oben ablegen.

2.5.2.2. 1. Packvorgang – Legen der Fallschirmkappe, Überziehen des Verzögerungssacks und Kontrolle der Fangleinen

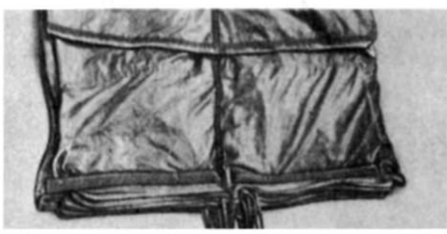
Das Legen der Fallschirmkappe beginnt mit der Fangleine 15. Diese wird unten auf den Packtisch oder auf die Feldpackbahn gelegt. Zunächst wird die linke Kappenhälfte gelegt. Dazu erfaßt der Packer mit der linken Hand den Knoten der Fangleine 16 sowie mit der rechten Hand den Basisrand und legt die Basis so auf die linke Seite des Packtisches oder der Feldpackbahn ab, daß der Knoten der Fangleine 16 fünf Zentimeter neben dem Knoten der Fangleine 15 liegt.
Der Helfer hält mit der rechten Hand die Knoten und mit der linken Hand den Basisrand fest.
Danach wird vom Packer die Bahn ausgelegt, indem der lose Gewebeteil der Leitfläche an dem Längsband der Fangleine 16 in Höhe des 15 mm Querbandes und an der Umbruchstelle der Bahn in Breite des Basisrandes und in Richtung zum Scheitel der Kappe straff gezogen wird. Ohne die Angriffsstellen loszulassen, wird anschließend der lose Gewebeteil der Leitfläche in Richtung Basis straff gezogen, wodurch sich die Bahn bis zum Scheitel der Fallschirmkappe ordnet und auf den bereits geordneten unteren Teil der Leitfläche abgelegt.
Anschließend wird die Fangleine 17 auf die Fangleine 16 gelegt und der lose Gewebeteil der Leitfläche wieder geordnet. Hierbei ist zu beachten, daß jetzt die Bahn in umgekehrter Reihenfolge gestrafft wird. Das heißt, zuerst in Richtung Basis straff ziehen und anschließend in Richtung Scheitel und auf den bereits geordneten Teil ablegen.



Legen der Bahn Nr. 16 und Ablegen in Richtung Basis [Bild 616.23]



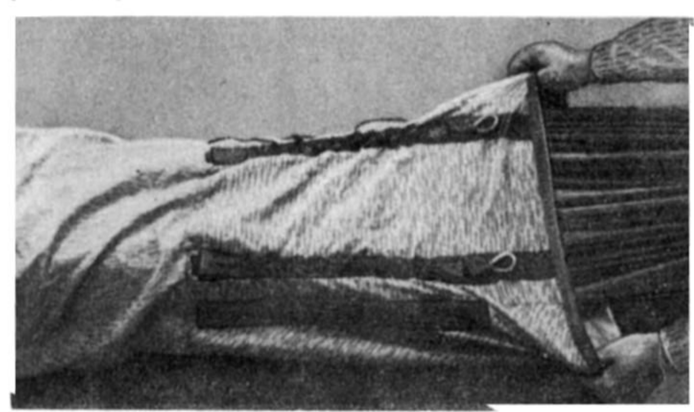
Legen der Bahn Nr. 17 und Ablegen in Richtung Scheitel [Bild 616.24]



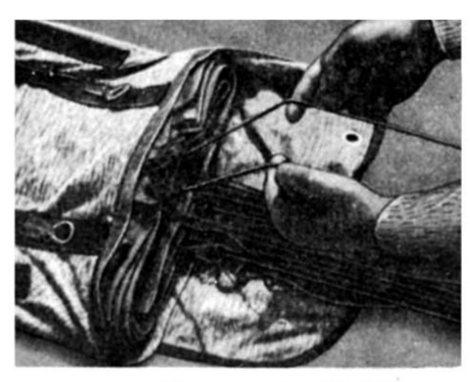
Gelegte Fallschirmkappe [Bild 616.25]



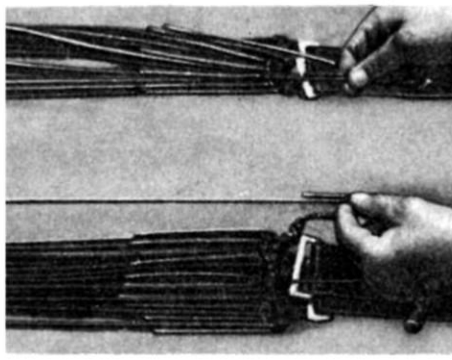
Fallschirmkappe, bereit zum Überziehen des Verzögerungssacks [Bild 616.26]



Überziehen des Verzögerungssacks [Bild 616.27]



Kontrolle der freien Lage der Fangleine 1 und 30 (Beginn) [Bild 616.28]



Kontrolle der freien Lage der Fangleinen 1 und 30 (Ende) [Bild 616.29]

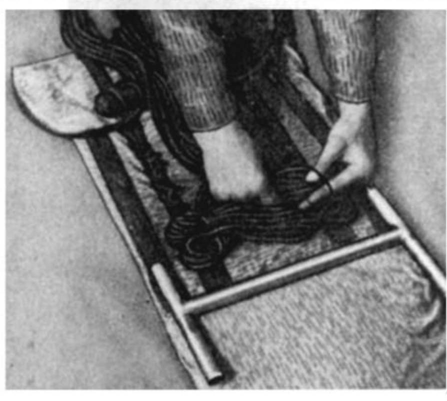
Dieser Vorgang wiederholt sich im ständigen Wechsel des Ablegens des losen Gewebeteils der Leitfläche bis zur Bahn 30 (die Fangleine 30 liegt oben links!).
Danach ist die linke Hälfte der Fallschirmkappe gelegt. Anschließend wird in gleicher Weise die rechte Hälfte der Fallschirmkappe gelegt. Die Bahnen mit den Steuerschlitzen werden beim Legen der Fallschirmkappe wie alle übrigen Bahnen behandelt.
Ist die Fallschirmkappe richtig gelegt, dann muß sich der Stempel des Herstellerbetriebes auf der rechten oberen Bahn befinden. Danach wird die Fallschirmkappe gedrittelt und der Verzögerungssack übergezogen.
Bei der Leinenkontrolle müssen die Fangleinen 1 und 30 (rechte und linke obere Fangleine) sowie die Fangleine 15 (rechte untere Fangleine) frei von der Basis bis zu den D-Ringen verlaufen.

2.5.2.3. 2. Packvorgang – Einschlaufen der Fangleinen

Die Verschlußkappe des Verzögerungssacks wird geschlossen, die umklöppelten Gummischlaufen werden durch die Zeltösen gesteckt. Das Ein-



Beginn des Einschlaufens [Bild 616.30]



Einziehen in die Fahrradgummischlaufen [Bild 616.31]

schlaufen beginnt an der rechten umklöppelten Gummischlaufe, darauf zur linken und dann nach rechts oben zu den Fahrradgummischlaufen im ständigen Wechsel rechts links. Der Abstand von der letzten Einschlaufstelle bis zu den D-Ringen darf nicht größer als 50 cm sein.

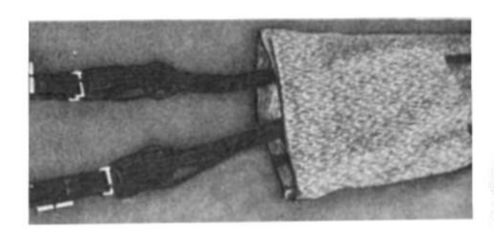
Beachte:
Einschlauflänge 3 bis 4 cm, Fangleinen beim Einschlaufen nicht verdrehen.

Danach ist der Überzug über die eingeschlauften Fangleinen zu ziehen.

2.5.2.4. 3. Packvorgang – Einlegen der freien Enden des Gurtzeugs und der gelegten Fallschirmkappe mit dem Verzögerungssack in den Verpackungssack

Die Klappen des Verpackungssacks sind auszubreiten. Die Innentasche für den stabilisierten Fall ist zusammenzulegen und an die untere Kante des Verpackungssacks zu legen.

Beachte:
Viereckringe unter die Tasche schieben.



Bereit zum Einlegen in den Verpackungssack [Bild 616.32]

Danach werden die freien Enden in den Verpackungssack eingelegt. Anschließend ist der Verzögerungssack mit Fallschirmkappe fächerartig auf den Verpackungssack übereinander zu legen.

Beachte:
Basisrand schließt mit Verpackungssackkante ab.

Nun wird der Stabilisator geordnet, und die Fangleinen des Stabilisators werden kontrolliert.

2.5.2.5. 4. Packvorgang – Packen des Stabilisators und Schließen des mittleren Kegels

Die Kappe des Stabilisators braucht nicht gelegt werden. Sie wird straff gezogen; der Verzögerungssack wird über den Stabilisator gezogen. Die Fangleinen werden danach in die Fahrradgummischlaufe des Verzögerungssacks eingezogen.

Beachte:
Durchgesteckte Länge darf nicht mehr als ein Drittel der gesamten Bündellänge betragen.



Kontrolle der Fangleinen beim Stabilisator [Bild 616.33]



Fangleinen des Stabilisators eingeschlauft [Bild 616.34]

Der Verzögerungssack mit eingelegtem Stabilisator ist auf den bereits eingelegten Verzögerungssack mit Fallschirmkappe zu legen. Die Lufttaschen am Verzögerungssack des Stabilisators werden ausgebreitet.
Nun wird das automatische Aufzugsseil durch den Schutzschlauch geführt.

Beachte:
Schutzschlauch vorher unter die rechten freien Enden führen.

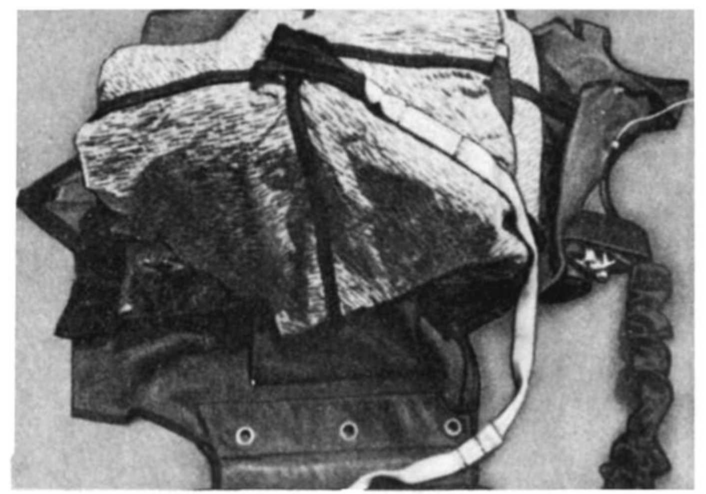
Daraufhin werden die Seitenklappen und der mittlere Kegel geschlossen.

2.5.2.6. 5. Packvorgang – Verschließen des oberen und unteren Kegels, Verstreichen des Fallschirms, Spannen der Spanngummis und Einschlaufen der Aufzugsleine

Die Öse des Notaufzugsseils wird über den oberen Stift des Aufzugsseils gesteckt; die Zeltösen der Seitenklappen werden über den oberen Kegel gelegt, dann wird mit den Ösen der obere Kegel verschlossen.
In gleicher Weise wird der untere Kegel geschlossen.

Beachte:
Die Aufzugsleine tritt in der Mitte der rechten Seitenklappe aus dem Verpackungssack heraus.

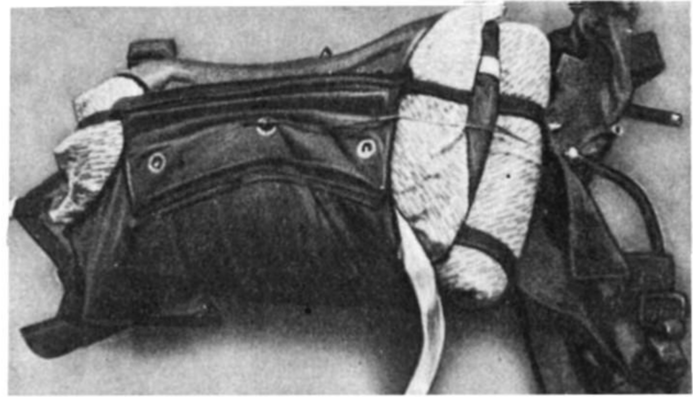
Beim Verschließen des Verpackungssacks ist darauf zu achten, daß kein Gewebe zwischen Zeltöse und Kegel liegt.
Anschließend wird der Fallschirm verstrichen. Dazu wird das Verstreichlineal zunächst in die Laschen der oberen Klappe gesteckt und diese Klappe unter die Seitenklappen geschoben. Danach wird der Fallschirm an der unteren Klappe verstrichen.



Führung der Aufzugsleine bei automatischer Öffnung [Bild 616.35]



Schließen des mittleren Kegels [Bild 616.36]



Vorgesteckter mittlerer Kegel, richtige Lage der Aufzugsleine [Bild 616.37]

Als nächstes werden die 8 Spanngummis gespannt. Vorher sind sie durch die Führungsschlaufen zu ziehen. Unter die gespannten Spanngummis wird die Aufzugsleine gesteckt. Vorher ist jedoch nochmals ihre genaue Führung zu überprüfen. Sie muß vom Heraustritt aus dem Verpackungssack bis zum Karabinerhaken frei verlaufen.

Beachte:
Die Aufzugsleine darf auf keinen Fall unter die rechten freien Enden geführt werden.

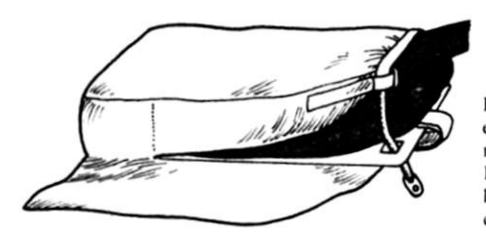
Zuerst wird die Schlaufe für die Automatenleine unter den Spanngummi neben der Tasche für den Fallschirmsprungautomaten geklemmt. Danach ist die Verbindungsstelle des automatischen Aufzugsseils mit der Aufzugsleine unter die rechte Seitenklappe zu stecken. Der Rest der Aufzugsleine wird in Längsrichtung unter den oberen und unteren Spanngummi gesteckt. Der Karabinerhaken wird unter den mittleren Spanngummi geklemmt.

2.5.3. Packen des Fallschirms für Fallschirmsprünge mit Stabilisierung

Die Vorbereitung des Fallschirms zum Packen sowie der 1. und 2. Packvorgang beim Packen mit Stabilisierung sind gleich wie unter 2.5.2.1. bis 2.5.2.3. beschrieben.

2.5.3.1. 3. Packvorgang – Einlegen der freien Enden des Gurtzeugs und der gelegten Fallschirmkappe mit dem Verzögerungssack in den Verpackungssack

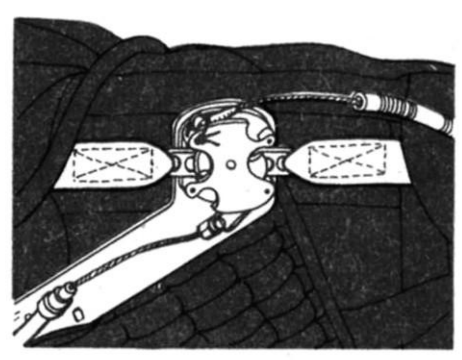
Zunächst werden wieder die freien Enden eingelegt. Danach wird die Basis der Fallschirmkappe bis an die untere Kante des Verpackungssacks in die Tasche für den stabilisierten Fall eingelegt. Darüber werden zwei weitere Lagen des Verzögerungssacks gelegt und so in die Innentasche geschoben, daß die PAS-Schlauchbänder mit den Schloßösen sich in Höhe der Durchbrüche im Verpackungssack befinden.
Danach sind die PAS-Schlauchbänder durch die Viereckringe der Innentasche zu stecken, durch die Durchbrüche des Verpackungssacks nach außen



In die Innentasche eingelegter Verzögerungssack und richtige Lage der Verriegelungsbänder [Bild 616.38]



Einlegen der Schloß-
ösen [Bild 616.39]



Doppelkegelschloß
fertig zum Ein-
satz [Bild 616.40]

zu führen und die Schloßösen an den PAS-Bändern in das Doppelkegelschloß einzulegen.

Beachte:
Die freien Enden des Gurtzeugs müssen innerhalb der PAS-Schlauchbänder liegen.

Nun wird der restliche Teil des Verzögerungssacks mit der gelegten Fallschirmkappe auf die Tasche für den stabilisierten Fall gelegt. Danach ist der Stabilisator zu ordnen und die Fangleinen sind zu kontrollieren. Weiter wird gepackt, wie im 4. und 5. Packvorgang unter 2.5.2.5. und 2.5.2.6. beschrieben.
Abschließend wird der Fallschirmsprungautomat montiert.



Eingelegter Hilfsfallschirm [Bild 616.41]

2.5.4. Packen des Fallschirms für Fallschirmsprünge aus schnellfliegenden Flugzeugen (über 250 km/h)

Der Fallschirm ist ähnlich wie für Sprünge mit Stabilisierung zu packen. Der einzige Unterschied liegt darin, daß der Verzögerungssack des Stabilisators nicht an der Aufzugsleine befestigt ist, sondern durch einen Hilfsfallschirm abgezogen wird.
Dazu ist die Aufzugsleine wie folgt vorzubereiten:
Der Verzögerungssack des Stabilisators wird von der Aufzugsleine entfernt. An der letzten Schlaufe der Aufzugsleine wird das automatische Aufzugsseil mit Schutzhülle befestigt. Die Automatenleine für den stabilisierten Fall bleibt an der mittleren Schlaufe. Der Hilfsfallschirm »Optimus« wird mit der Schlaufe des Verzögerungssacks des Stabilisators verbunden.
Die Packvorgänge 1 bis 3 sind die gleichen, wie unter 2.5.2.1. bis 2.5.2.3. beschrieben.

Beachte:
Die Lufttaschen am Verzögerungssack des Stabilisators sind nicht auszulegen, sondern fächerartig mit dem Verzögerungssack umzulegen.
Der Hilfsfallschirm »Optimus« ist auf die Mitte der fächerartig gelegten Fallschirmkappe mit dem Verzögerungssack zu stellen, das Gewebe senkrecht herunterzustreifen und die Spiralfeder niederzudrücken. Danach wird der mittlere Verpackungssack verschlossen und der Fallschirm verstrichen.

2.5.5. Führen des Fallschirmbegleithefts

Nach dem Packen füllt der Packer das Fallschirmbegleitheft aus. Dazu sind die Spalten 1. bis 6. entsprechend dem Vordruck sauber und leserlich zu führen.

3. Rettungsfallschirm BE-7 [617]

3.1. Verwendung

Der Rettungsfallschirm BE-7 wird als Rettungsfallschirm für Fallschirmspringer beim Fallschirmsprungbetriebsdienst verwandt, wenn der Sprungfallschirm teilweise oder völlig versagt. Er ist als Brustfallschirm ausgeführt.



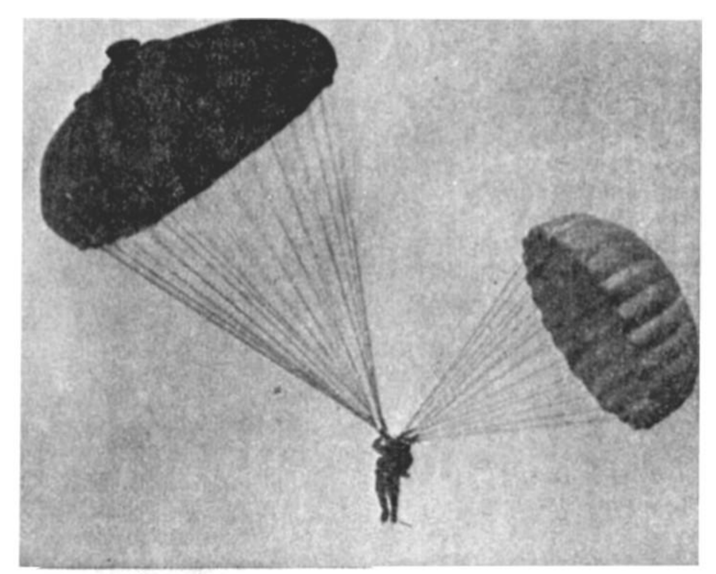
Fallschirmjäger mit angelegtem Rettungsfallschirm BE-7 [Bild 617.1]

3.2. Allgemeine und technische Angaben

Der Rettungsfallschirm BE-7
- bietet Sicherheit gegen unbeabsichtigtes Öffnen;
- kann mit dem Gurtzeug von Sprungfallschirmen verbunden werden;
- läßt sich mit der rechten oder linken Hand öffnen.

Technische Parameter:

Fläche der Fallschirmkappe	43,3 m^2
zulässige Belastung	130 kp
Sinkgeschwindigkeit bei 130 kp Belastung	6,6 m/s



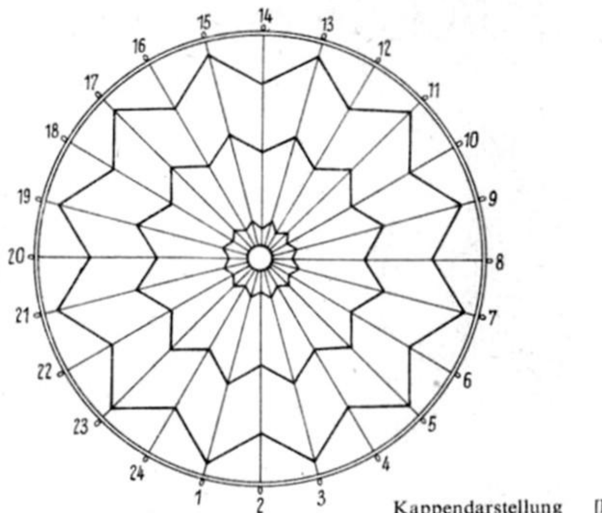
Zusätzliches Öffnen BE-7 [Bild 617.2]

Masse des Fallschirms ohne Transporttasche etwa	5,2 kg
Mindestabsprunghöhe bei sofortiger Öffnung im Horizontalflug	80 m
Mindestöffnungshöhe bei zusätzlicher Inbetriebnahme des Rettungsfallschirms	300 m
maximale Fluggeschwindigkeit des Absetzflugzeugs (Hubschraubers) beim Absprung mit sofortiger Öffnung des Rettungsfallschirms	230 km/h
minimale Fluggeschwindigkeit des Absetzflugzeugs (Hubschraubers) beim Absprung mit sofortiger Öffnung des Rettungsfallschirms	100 km/h
zulässige Sprungzahl	3 Rettungssprünge
Funktionsdauer	vorläufig 6 Jahre
Abmessungen des Rettungsfallschirms im gepackten Zustand	220 mm × 360 mm × 150 mm

3.3. Aufbau des Fallschirms

3.3.1. Fallschirmkappe mit Fangleinen

Die Fallschirmkappe verwandelt den Fall des Fallschirmspringers in ein gefahrloses Sinken und ermöglicht dadurch ein sicheres Landen.



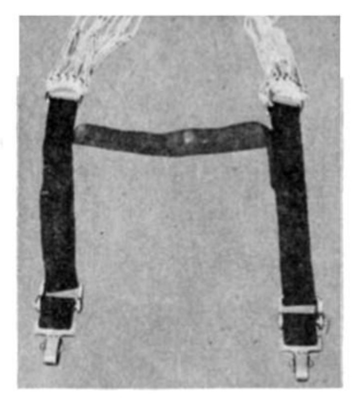
Kappendarstellung [Bild 617.3]

Die Fallschirmkappe ist aus PAS-Gewebe hergestellt und bildet im Grundriß ein symmetrisches Vierundzwanzigeck mit einem Durchmesser von etwa 7,4 m.
Die Fallschirmkappe hat eine Fläche von 43,3 m^2 und besteht aus 24 trapezförmigen Bahnen. Jede Bahn besteht aus vier Feldern, die vom Basisrand zum Scheitel mit I bis IV bezeichnet werden.
Die auf dem Basisrand aufgestempelten Zahlen bezeichnen die Bahnen und die Fangleinen. In der Mitte der Fallschirmkappe befindet sich eine Scheitelöffnung. Die Fangleinen verbinden die Fallschirmkappe mit dem Zwischengurtzeug. Sie sind an der Basis an einer Bandschlaufe und zu je 6 Stück in den D-Ringen der freien Enden des Zwischengurtzeugs eingeknotet und vernäht. Die Länge jeder Fangleine von der Basis bis zum D-Ring beträgt 4,75 m.

3.3.2. Zwischengurtzeug

Das Zwischengurtzeug ist aus PAS-Gurt in den Abmessungen 2,8 mm × 44 mm gefertigt. Es verbindet den Rettungsfallschirm mit dem Gurtzeug des Sprungfallschirms. An den den D-Ringen gegenüberliegenden Enden sind die Schraubverschlüsse bzw. Karabinerhaken befestigt. Auf dem linken Gurt ist eine Grifftasche für den Aufzugsgriff des Sprungfallschirms aufgenäht.

Beachte:
Von Rettungsfallschirmen, die für Sprünge im stabilisierten Fall eingesetzt werden, ist der Quergurt zu entfernen. Um ein Herausziehen der freien



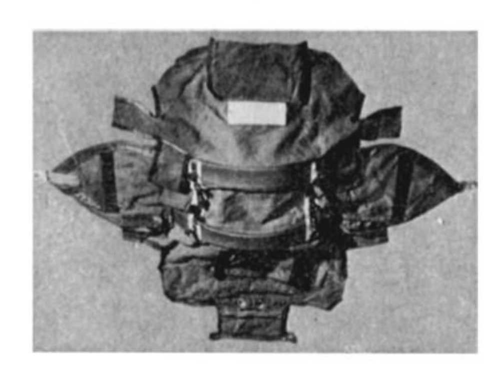
Zwischengurtzeug [Bild 617.4]

Gurtenden beim gepackten Fallschirm zu verhindern, werden diese am Verpackungssack vernäht.

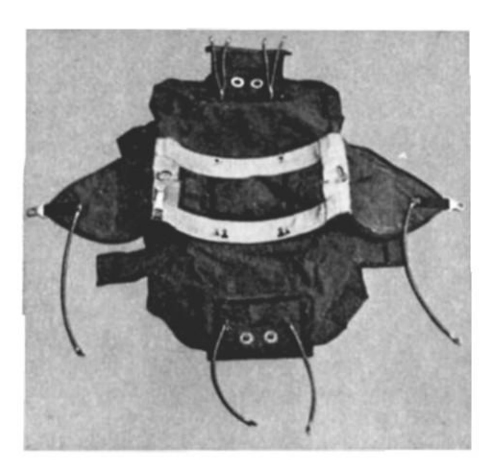
3.3.3. Verpackungssack

Der Verpackungssack nimmt die Fallschirmkappe mit den Fangleinen und einen Teil des Zwischengurtzeugs auf.
Der Verpackungssack besteht aus
- Verpackungssackboden,
- einer oberen Klappe,
- zwei Seitenklappen,
- einer unteren Klappe.

Auf dem *Innenboden* des Verpackungssacks sind Gummischlaufen zur Aufnahme der Fangleinen angebracht. Am Außenboden befindet sich die Tasche für das Fallschirmbegleitheft. Zum Einhängen des Aufzugsgriffs des Sprungfallschirms dient ein Karabinerhaken auf der Außenseite des



Verpackungssack von außen [Bild 617.5]



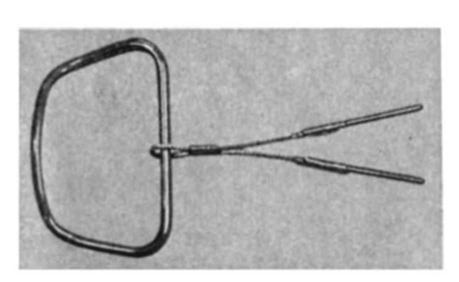
Verpackungssack von innen [Bild 617.6]

Verpackungssackbodens. Die obere Klappe trägt die Tasche für den Aufzugsgriff. Der Verschluß besteht aus Laschenösen, zwei Kegeln und den Verschlußstiften des Aufzugsseils. Er ist mit der Verschlußklappe abgedeckt.
Zur Verbindung des Rettungsfallschirms mit dem Sprungfallschirm sind 2 D-Ringe oder 2 Steckschlösser am Außenboden des Verpackungssacks angenäht. Die 4 einfachen und 2 doppelten Spanngummis am Verpackungssack ziehen die Klappen des Verpackungssacks beim Öffnungsvorgang ruckartig auseinander.

Beachte:
An der unteren Klappe werden nur doppelte Spanngummis (21 cm) verwandt.

3.3.4. Aufzugsseil

Es dient zum Öffnen des Verpackungssacks und besteht aus Griff und Seil mit 2 Stiften. Der aus der Tasche herausragende Teil des Griffs ist durch roten Farbanstrich gekennzeichnet.



Aufzugsseil [Bild 617.7]

3.3.5. Transporttasche

Sie dient der Aufnahme, dem Transport und der Aufbewahrung des Rettungsfallschirms und schützt ihn vor Beschädigung und Verschmutzung. Die Transporttasche wird aus Schwergewebe hergestellt. Sie hat eine verschließbare Klappe und zwei Tragegriffe.

3.3.6. Fallschirmbegleitheft

Das Fallschirmbegleitheft enthält alle die Eintragungen, die über die Luftfahrttauglichkeit des Fallschirms, seinen Zustand und seine Einsatzbereitschaft eine Aussage geben.
Alle Eintragungen über Durchsichten, Packen, Fallschirmsprünge und Reparaturen sind sorgfältig von den dazu berechtigten Armeeangehörigen vorzunehmen.

3.4. Funktion des Rettungsfallschirms

3.4.1. Inbetriebnahme des Rettungsfallschirms bei völligem und teilweisem Versagen des Sprungfallschirms

Durch Ziehen am Aufzugsseil, dessen Aufzugsgriff sich in der Grifftasche auf der oberen Klappe des Verpackungssacks befindet, werden die Verschlußstifte aus den Kegeln des Verpackungssacks gezogen und dadurch die Verschlußklappen freigegeben. Durch die Spanngummis schnellen diese ruckartig zurück. Die Fallschirmkappe gelangt in den Luftstrom und kann sich entfalten.

Merke:
Der Fallschirmspringer ist zum Öffnen des Rettungsfallschirms verpflichtet: bei völligem oder teilweisem Versagen des Sprungfallschirms 5 Sekunden nach dem Absprung mit automatischer Öffnung bzw. 3 Sekunden nach Betätigen der manuellen Öffnungsvorrichtung und bei Notabsprüngen unter 250 m über der Erde.

3.4.2. Zusätzliches Öffnen des Rettungsfallschirms

Die rechte Hand erfaßt den Aufzugsgriff, während die linke Hand auf die verschlossenen Klappen des Verpackungssacks gelegt wird.
Durch Ziehen am Aufzugsseil werden die Verschlußstifte aus den Kegeln des Verpackungssacks gezogen und die Verschlußklappen freigegeben. Die Fallschirmkappe wird mit beiden Händen erfaßt und fallen gelassen. Zur Unterstützung der Entfaltung werden die Fangleinen aus den Gummischlaufen des Verpackungssacks herausgezogen.
Bevor der Aufzugsgriff erfaßt wird, müssen die Beine gekreuzt sein, damit

sich die Fangleinen nicht zwischen den Beinen verfangen können und dadurch das Entfalten der Fallschirmkappe behindern.

Merke:
Der Fallschirmspringer ist zum zusätzlichen Öffnen des Rettungsfallschirms verpflichtet: bei Beschädigung des Sprungfallschirms oder der Fangleinen, bei Verformung der geöffneten Fallschirmkappe (Brötchenbildung), Verknoten oder Verschlingen der Fangleinen und beim entsprechenden Sprungauftrag.

3.5. Packen des Rettungsfallschirms

3.5.1. Packvorbereitung und Durchsicht

Gepackt wird auf einem Packtisch oder auf einer Feldpackbahn. Das vom Herstellerbetrieb gelieferte Packwerkzeug (Packbesteck) ist zu verwenden.
Vor jedem Packen ist der Rettungsfallschirm gründlich durchzusehen; im Fallschirmbegleitheft ist zu überprüfen:
1. ob der Prüfschein noch gültig ist;
2. ob die halbjährliche Durchsicht vom Fallschirmwart eingetragen ist;
3. die Anzahl der Fallschirmsprünge.

Durchsicht und Packen nehmen grundsätzlich zwei Armeeangehörige vor. Dabei handelt der Armeeangehörige, welcher mit diesem Fallschirm springt, als Packer und der andere als Helfer. Die Durchsicht beginnt mit der Vollzähligkeitskontrolle aller Bauteile, die zum Fallschirm gehören.
Anschließend sind die Teile in nachstehender Reihenfolge durchzusehen:
1. Kappe mit Fangleinen und Zwischengurtzeug,
2. Verpackungssack,
3. Aufzugsseil.

Bei der Durchsicht der textilen Bauteile sind zu überprüfen:
das Gewebe und die Gurte auf Risse, Qualität der Nahtstellen, Schmutzflecke oder sonstige Beschädigungen.
Bei der Durchsicht der metallischen Bauteile ist zu überprüfen: die Funktionstüchtigkeit sowie die einzelnen Bauteile auf Bruch-, Riß- oder Roststellen.

Beachte:
Besonders sorgfältig sind zu überprüfen:
Aufzugsseil – keine Beschädigung der Lötstellen, der Drähte des Seiles; Beschaffenheit der Stifte.
Steckschloß – einwandfreies Einrasten nach Einschieben des Steckteils. Beide Drücker müssen wieder nach außen schnappen.

Die bei der Durchsicht festgestellten Mängel sind dem Sprunggruppenführer bzw. dem Fallschirmwart zu melden.

3.5.2. Bereitlegen des Rettungsfallschirms zum Packen

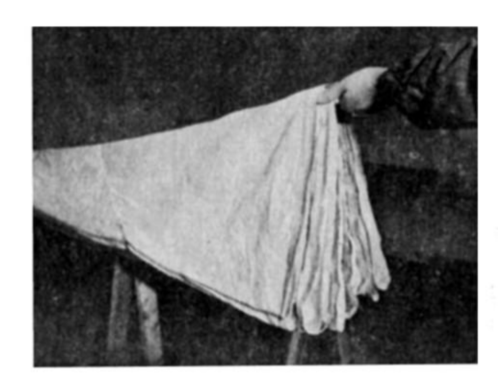
Der Fallschirm ist auf dem Packtisch bzw. auf der Feldpackbahn in seiner ganzen Länge bereitzulegen. Die Fallschirmkappe wird mittels einer Fangleine an der Stirnseite des Packtischs bzw. der Feldpackbahn (mittels Hering) befestigt.
Die Befestigung erfolgt an den Polleinen, jedoch so, daß sich die Polleinen beim anschließenden Packen nicht verschieben können (Kreuzknoten). Danach wird der Verpackungssack vorbereitet, indem die Spanngummis entspannt werden, das Aufzugsseil in die Grifftasche gesteckt wird und die Klappen des Verpackungssacks nach unten eingeschlagen werden. Das Packbesteck ist zu öffnen und links neben den Verpackungssack zu legen.
Die Transporttasche ist zu ordnen und zusammengefaltet unter dem Packbesteck abzulegen.

3.5.3. 1. Packvorgang – Legen der Fallschirmkappe, Kontrolle der Fangleinen

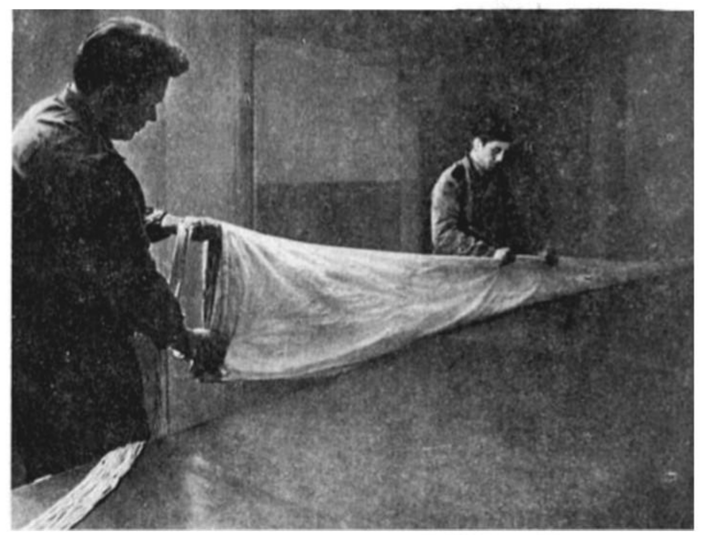
Der Packer hebt die linken Gurtpaare hoch, erfaßt die Fangleine 12 und zieht diese nach links heraus. Diese nimmt der Packer in die linke Hand (an der Basis), erfaßt mit der rechten Hand die benachbarte Fangleine 13, schlägt die Bahn 13 über die linke Hand ab, legt die Fangleine 13 auf die Fangleine 12 und übergibt diese der linken Hand. Die Bahn muß glatt herunterhängen, die Fangleinen sind mit der linken Hand ständig straff zu hal-



Legen der Fallschirmkappe (ersten 2 Bahnen) [Bild 617.8]



Legen der Fallschirmkappe (letzte Bahn) [Bild 617.9]



Ablegen der gepackten Fallschirmkappe auf den Packtisch [Bild 617.10]

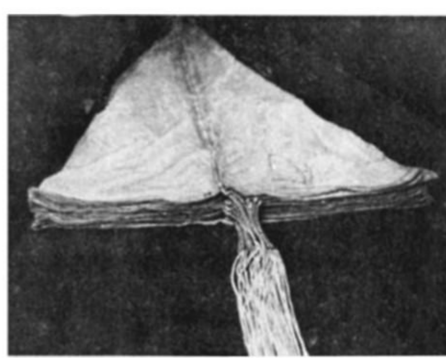
ten. Danach wird mit der rechten Hand die Fangleine 14 erfaßt und in gleicher Weise verfahren. Auf diese Weise werden sämtliche Bahnen der Fallschirmkappe abgeschlagen. Der Helfer steht in Höhe der Mitte der Fallschirmkappe und unterstützt das richtige Herabfallen der Bahnen. Nachdem als letzte die Bahn 11 abgeschlagen wurde, wird die Bahn 12 nach links herübergelegt, so daß sich die Fangleine 12 obenauf befindet. Anschließend wird die gelegte Fallschirmkappe über die Packtischkante gezogen und auf die linke Seite abgelegt (analog erfolgt das Ablegen der Fallschirmkappe auf der Feldpackbahn). Nun zählt der Packer von oben beginnend 12 Bahnen ab und legt diese auf die rechte Seite des Packtisches.

Beachte:
Die Fallschirmkappe ist richtig gelegt, wenn sich der Stempel des Herstellerbetriebs auf der rechten oberen Bahn befindet.

Danach werden die Fangleinen noch einmal straff gezogen und die Befestigung am Scheitel der Fallschirmkappe wird gelöst.
Nun beginnt das Ordnen der Basis. Dazu werden zunächst die Fangleinenknoten der linken Seite übereinandergelegt, dann wird Bahn für Bahn, von links unten beginnend, der Basisrand geordnet. Nachdem die Basis der linken Seite sauber gelegt ist, wird sie mit einem Schrotbeutel beschwert. In gleicher Weise wird die Basis der rechten Kappenhälfte geordnet und gelegt.
Nachdem die Fallschirmkappe gelegt und die Basis geordnet ist, wird die Basis, auf der linken Seite beginnend, zur Mitte hin umgeschlagen und in



Abzählen der Bahnen [Bild 617.11]



Basisrand ordnen [Bild 617.12]

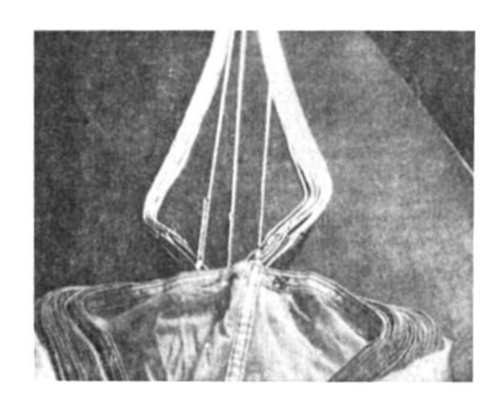


Basisrand umschlagen (Herzform) [Bild 617.13]

Herzform gelegt. Die Seiten der Basis sind so umzuschlagen, daß der untere Teil der Breite des Verpackungssacks entspricht. Danach wird die gelegte Kappe beiderseitig, von links beginnend, umgeschlagen und mit einem Schrotbeutel beschwert.

Beachte:
Beim Umschlagen müssen die Bahnen und die Basis geordnet bleiben.

Der Helfer hat die Knoten der Fangleinen am Basisrand festzuhalten, und der Packer kontrolliert die richtige Lage der Fangleinen. Dazu sind zunächst die Fangleinen zu entwirren. Ist dies nicht erforderlich, so erfaßt der Packer das Zwischengurtzeug und strafft die Fangleinen. Durch mehrmaliges leichtes Aufschlagen auf den Packtisch oder die Feldpackbahn werden die Fangleinen geordnet.
Das Zwischengurtzeug muß mit der Grifftasche nach oben liegen. Dann hebt der Packer die oberen freien Gurtenden an.



Kontrolle der Fangleinen [Bild 617.14]

Bei richtiger Lage der Fallschirmkappe und der Fangleinen wird die obere Hälfte der Kappe angehoben. Nun erfaßt der Packer die Fangleinen 1 und 24 (1. Fangleine von innen am rechten oberen D-Ring, 1. Fangleine von innen am linken oberen D-Ring) sowie die Fangleine 12 (1. Fangleine von innen am rechten unteren D-Ring) und begibt sich zur Basis. Die Fangleine 1 muß am Basisrand oben rechts, die Fangleine 24 oben links und die Fangleine 12 unten rechts liegen.

Merke:
Nach diesen Tätigkeiten hat der Packer, wenn er keine Packberechtigung hat, den 1. Packvorgang beim Sprunggruppenführer abzumelden. Erst nach der Kontrolle und Freigabe durch den Sprunggruppenführer ist das Packen fortzusetzen.

3.5.4. 2. Packvorgang – Einschlaufen der Fangleinen

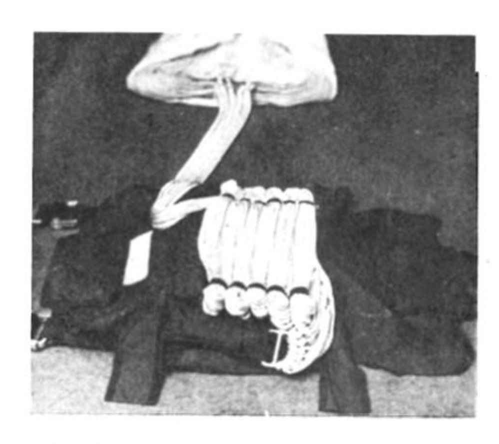
Einzuschlaufen hat der Packer. Zuerst richtet er die kontrollierten Fangleinen so, daß alle Leinen in einem Bündel parallel nebeneinander liegen. Nun sind die Fangleinen in 40 cm Entfernung vom Zwischengurtzeug zu erfassen und dort umzubrechen. Die Umbruchstelle ist durch die rechte untere Gummischlaufe zu ziehen.

Beachte:
Bevor die Fangleinen in die erste Gummischlaufe gezogen werden, ist der Verpackungssack um 90° zu drehen und das Fangleinenbündel in Form einer trompetenförmigen Schlaufe auf den Verpackungssack zu legen.

Die Fangleinen sind nun locker von der rechten Gummischlaufe bis zur linken oberen Fangleinenschlaufe (aus Fahrradschlauchgummi) zu führen und in gleicher Weise einzuschlaufen. Dieser Vorgang wiederholt sich von rechts nach links und umgekehrt, bis am Ende noch eine Fangleinenlänge in der Breite des Verpackungssacks übrig bleibt.



Einschlaufen der Fangleinen (erste Schlaufe) [Bild 617.15]



Eingeschlaufte Fangleinen [Bild 617.16]

Beim Einschlaufen wird der Verpackungssack an die Kappe herangeschoben, die Fangleinenbündel müssen rechts und links eine gerade Linie bilden.

Beachte:
Bei Fangleinenschlaufen aus Fahrradgummi dürfen die eingeschlauften Fangleinenbündel 2 bis 4 cm überragen.

Nach dem Einschlaufen muß der Packer prüfen, ob die Fangleinen von der letzten Einschlaufstelle bis zu den D-Ringen irgendwo gegeneinander verdreht sind.

Merke:
Wenn die Fangleinen nicht gegeneinander verdreht sind, ist der 2. Packvorgang abzumelden.

3.5.5. 3. Packvorgang – Einlegen der Fallschirmkappe, Verschließen des Verpackungssacks

Vor dem Einlegen ist der Verpackungssack um 90° zurückzudrehen, die Klappen des Verpackungssacks sind auf dem Packtisch bzw. der Feldpackbahn zu ordnen und breit auszulegen. Der Packer erfaßt die Kappe an der Basis und legt sie so auf den Verpackungssack, daß die Basis mit der oberen Kante des Verpackungssacks abschließt. Die freie Fangleinenlänge ist dabei schlaufenförmig auf die eingeschlauften Fangleinen zu legen. Die freien Enden des Zwischengurtzeugs werden in die Ausschnitte der oberen Verschlußklappe gesteckt und die Abdecklaschen auf die Gurte gelegt.
Die Fallschirmkappe ist fächerartig auf dem Verpackungssack übereinander zu legen. Die Scheitelöffnung wird zum Schluß nach innen eingeschlagen.

Beachte:
Die Kappe muß beim Einlegen in Länge und Breite dem Verpackungssack angepaßt sein.

Nun ist der Verpackungssack mit der eingelegten Fallschirmkappe auf dem Packtisch über Eck zu legen.
Die Kegel werden durch nachstehend beschriebene Handgriffe geschlossen.

1. Kegel

- Der Packer drückt mit der linken Hand, der Helfer mit der rechten die eingelegte Fallschirmkappe fest nach unten auf den Boden des Verpackungssacks.
- Der Packer erfaßt mit der rechten Hand, der Helfer mit der linken die untere Klappe; sie ziehen diese gemeinsam über die eingelegte Fallschirmkappe unter die linke bzw. rechte Hand, welche gleichzeitig nach unten drückt.
- Der Packer ergreift mit der linken und der Helfer mit der rechten Hand die obere Klappe des Verpackungssacks und ziehen gemeinsam eine Öse dieser Klappe über den dazugehörigen Kegel der unteren Klappe des Verpackungssacks.
- Der Helfer drückt mit beiden Daumen die Öse fest auf den Kegel, und der Packer steckt den Packstift in die Bohrung des Kegels vor.

2. Kegel

- Der Helfer erfaßt mit der linken Hand die untere Klappe mit dem Kegel und zieht mit der rechten Hand die Öse der oberen Klappe über den Kegel. Der Packer steckt den Packstift in die Bohrung des Kegels vor.

Die Seitenklappe wird durch folgende Handgriffe geschlossen:
Seitenklappe links
Der Helfer erfaßt mit der rechten Hand die Seitenklappe des Verpackungssacks und legt die Laschenöse über den Kegel.
Der Packer unterstützt diesen Vorgang mit beiden Händen, indem er die



Einlegen der Fallschirmkappe [Bild 617.17a]



Einlegen der Fallschirmkappe [Bild 617.17b]



Schließen des Verpackungssacks (ohne L.Öse) [Bild 617.18]

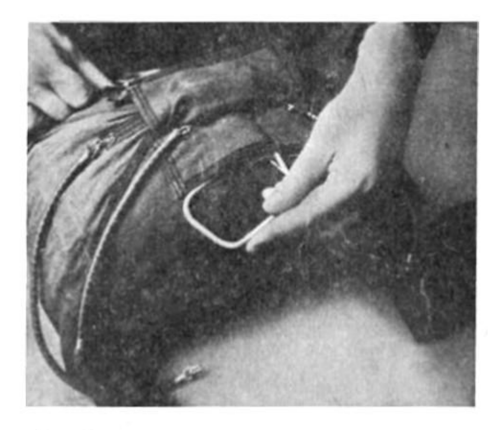


Schließen des Verpackungssacks (mit L.Öse) [Bild 617.19]

Seitenklappe und damit den gesamten Verpackungssack an den Körper drückt.
Der Helfer zieht den Packstift heraus, legt die Laschenöse auf den Kegel und verschließt ihn wieder mit dem Stift. Die rechte Seitenklappe wird ebenso geschlossen, es wechseln lediglich die Handgriffe von Packer und Helfer.

Beachte:
Beim Verschließen des Verpackungssacks ist darauf zu achten, daß kein Gewebe zwischen Zeltöse und Kegel liegt.

Nun wird das Aufzugsseil unter das rot gekennzeichnete Gewebe der Grifftasche gesteckt. Der Helfer zieht nacheinander die Packstifte heraus und drückt dabei mit beiden Daumen die Öse fest auf den Kegel; der Packer steckt den jeweils entsprechenden Stift des Seils in die Bohrung des Kegels. Hierbei muß der Aufzugsgriff nach vorn herausgezogen werden, um das Einführen des Stiftes in den Kegel zu ermöglichen.



Einführen des Aufzugsgriffs [Bild 617.20]

Beachte:
Wenn beim Verschließen des Verpackungssacks das Aufzugsseil nicht unter das rot gekennzeichnete Gewebe der Grifftasche geführt wird, ist eine einwandfreie Öffnung, vor allem beim Ziehen nach links oder rechts, nicht möglich. Das Aufzugsseil muß rechts am Aufzugsgriff anliegen.

3.5.6. Verstreichen des Rettungsfallschirms und Spannen der Spanngummis

Der Fallschirm ist mit dem Verstreichlineal oder nur mit der Hand zu verstreichen. Vom Kegelverschluß aus ist nach links und rechts bis zum Boden des Verpackungssacks jede Verstreichlasche unter die Seitenklappe zu schieben, so daß keine Falten entstehen.

Beachte:
Beim Verstreichen ist darauf zu achten, daß die Fallschirmkappe nicht beschädigt wird.

Die Spanngummis sind an den Klappen des Verpackungssacks an den Ösen zu befestigen und festzuklemmen.

Beachte:
Die beiden Spanngummis der oberen Verschlußklappe sind nicht durch den Aufzugsgriff zu ziehen.

Wenn der Fallschirm zur sofortigen Benutzung gepackt wird, werden die Spanngummis gespannt. Andernfalls werden sie unmittelbar vor dem Einsatz gespannt.

Merke:
Die Verschlußstifte sind mit einem Faden zu versiegeln. Das Klebeband ist mit dem Packdatum und der Unterschrift des Packers zu versehen.

3.5.7. Ausfüllen des Fallschirmbegleithefts

Der Packer trägt ab Seite 14 des Fallschirmbegleithefts »Eintragung über das Packen des Fallschirms« in der Reihenfolge der einzelnen Spalten von links nach rechts beginnend ein:

1. Spalte
   die laufende Nr. des Packens;
2. Spalte
   das Datum, an dem der Fallschirm gepackt wurde;
3. Spalte
   seinen Namen in Druckschrift;
4. Spalte
   einsatzbereit;
5. Spalte
   bleibt frei (wird erst dann eingetragen, wenn er zusätzlich oder zum Rettungssprung genutzt wurde);
6. Spalte
   die Unterschriften des Packers und des Helfers.

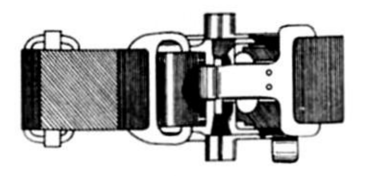
Nach Ausfüllen des Fallschirmbegleithefts ist der 3. und letzte Packvorgang beim Sprunggruppenführer abzumelden; gleichzeitig ist das Fallschirmbegleitheft vorzulegen.

3.5.8. Befestigung am Sprungfallschirm

Der Rettungsfallschirm wird mit dem Sprungfallschirm mittels der Karabinerhaken, welche mit dem Gurtzeug des Rettungsfallschirms vernäht sind, verbunden. Die Karabinerhaken werden in die Anschlußbügel der Kappenschnelltrennverschlüsse eingeklinkt. Der Verpackungssack des Rettungsfallschirms wird mit dem Verpackungssack des Sprungfallschirms durch einen verstellbaren und trennbaren PAS-Gurt verbunden. Die Trennung erfolgt durch Steckschlösser; für die Verstellbarkeit sind Klemmschnallen



Befestigung des BE-7 am Sprungfallschirm (von der Seite) [Bild 617.21]



Karabinerhaken am Kappenschnelltrennverschluß eingeklinkt [Bild 617.22]

vorgesehen. Nach dem Verschließen der Steckschlösser ist der Rettungsfallschirm durch Anziehen der freien Enden des Befestigungsgurts fest mit dem Sprungfallschirm zu verbinden. Ist kein PAS-Gurt vorhanden, so wird der Verpackungssack des Rettungsfallschirms mit dem Verpackungssack des Sprungfallschirms durch Spanngummis verbunden, an denen ein Karabinerhaken befestigt ist.

4. Lagerung, Pflege und Wartung von Fallschirmen

4.1. Regeln der Lagerung

4.1.1. Lagerung im Fallschirmlager

Ein Fallschirmlager muß trocken, staubfrei, gut lüftbar und gegen Sonneneinstrahlung geschützt sein. Die Fallschirme werden in Fallschirmlagerschränken oder Regalen aufbewahrt, die von den Wänden sowie von Heizkörpern einen Abstand von mindestens 50 cm haben. Am Schrank bzw. an den Regalen sind Aufschriften mit Typ und Werknummer der Fallschirme anzubringen.
Die Fenster im Erdgeschoß eines Fallschirmlagers müssen vergittert sein. Sie sind zum Schutz der Fallschirme gegen Sonnenstrahlen weiß zu streichen oder zu verhängen. Im Fallschirmlager ist ständig eine Temperatur zwischen 10 °C und 25 °C und eine relative Luftfeuchtigkeit von 30 bis 70 % einzuhalten. Diese Lagerungsbedingungen sind mittels Thermohygrographen ständig aufzuzeichnen und nachzuweisen. Fallschirme dürfen nicht zusammen mit Ölen, Säuren, Farben u. ä. gelagert werden.
Fallschirme können sowohl im gepackten als auch im lagermäßig gepackten Zustand in den Transporttaschen gelagert werden.
Fallschirmlager sind mit Rauchverbotsschildern und Feuerlöschern auszustatten. Allen Unbefugten ist das Betreten des Fallschirmlagers zu verbieten. Abgeschriebene Fallschirme dürfen nicht zusammen mit einsatzbereiten gelagert werden. Sie sind ebenso wie Ausbildungsfallschirme besonders zu kennzeichnen. In Fallschirmlagern sind die Fallschirme stets komplett zu lagern. Auswechselbare und Ersatzteile sind extra zu lagern, die Schränke sind zu beschriften.
Im Fallschirmlager muß ein Fallschirmpacktisch von 12 m Länge aufzustellen sein, um eine einwandfreie Kontrolle und Durchsicht der Fallschirme zu gewährleisten.
Wenn kein Trockenturm vorhanden ist, sind Vorrichtungen zum Aufhängen der Fallschirme für das Lüften oder Trocknen anzubringen.
Ordnung und Sauberkeit ist oberstes Gebot im Fallschirmlager und muß von allen im Fallschirmdienst der NVA tätigen Genossen gefordert werden. Als Fallschirmlager können beliebige Räume eingerichtet werden. Sie müssen jedoch den genannten Forderungen entsprechen.

4.1.2. Lagerung im Fallschirmwagen

Die Fallschirme lagern in Regalen. Sie sind gegen Herausfallen während des Transports zu sichern. Fallschirmwagen müssen ebenfalls die unter 4.1.1. genannten Lagerungsbedingungen aufweisen. Dazu müssen die Fallschirmwagen gut lüftbar und für Winterbedingungen heizbar sein. Das Heizen der Fallschirmwagen ist zu beaufsichtigen. Fallschirmwagen sind stets verschlossen zu halten, zu versiegeln und zu bewachen.

4.1.3. Lagerung unter feldmäßigen Bedingungen

Abhängig von der Aufgabe einer Einheit kann eine feldmäßige Lagerung von Fallschirmen notwendig werden. Unter allen Bedingungen bleibt die Forderung bestehen, die Fallschirme gegen Feuchtigkeit zu schützen.
Dazu sind zunächst vorhandene Gebäude, Schleppdächer u. ä. zu nutzen. Fehlen derartige Räume, dann können die Fallschirme in Zelten, in Laubhütten oder in Stapeln gelagert werden. Dazu sind sie auf Rosten (20 cm vom Erdboden entfernt) zu stapeln und mit Zeltbahnen abzudecken.

Beachte:
Feldpackbahnen bieten keinen 100%igen Schutz gegen Niederschläge. Sie können deshalb nur kurzzeitig für diesen Zweck verwandt werden.

Um die Zelte, Laubhütten und Stapel sind Wassergräben zu ziehen. Unter feldmäßigen Bedingungen eingelagerte Fallschirme sind ständig zu bewachen und vor dem Einsatz gründlich auf eingedrungene Feuchtigkeit zu kontrollieren.

4.2. Pflege, Wartung und Durchsichten von Fallschirmen im Fallschirmlager

Alle für den Fallschirmsprungbetriebsdienst eingesetzten Fallschirme sind periodisch durchzusehen und zu lüften.
Die Lüftungszeit beträgt bei Fallschirmen mit Natur- oder Polyamidseidenkappe 6 Stunden. Fallschirmkappen aus Baumwollbatist sind 24 Stunden zu lüften. Danach sind die Fallschirme entweder für den Einsatz neu oder lagermäßig zu packen.
Die bei der Durchsicht bzw. beim Umpacken festgestellten Mängel sind durch Reparatur oder Auswechseln der unbrauchbar gewordenen Teile zu beseitigen.
Beim Lüften sind die Fallschirme entweder in Trockentürmen oder so aufzuhängen, daß die Kappe frei herabhängt.

4.3. Umgang mit Fallschirmen beim Fallschirmsprungbetriebsdienst

Es ist verboten, neben den Fallschirmen zu rauchen, sie am Boden zu schleifen, zu werfen bzw. unbewacht zu lassen. Des weiteren dürfen sie nicht als Sitzgelegenheit benutzt werden. Beim Fallschirmsprungbetriebsdienst sind die Fallschirme nicht unnötig lange der direkten Sonneneinstrahlung auszusetzen.

4.3.1. Ordnung beim Packen unter feldmäßigen Bedingungen

Unter feldmäßigen Bedingungen wird auf Feldpackbahnen in der Packzone gepackt. Es ist verboten, die Fallschirme auf feuchtem Boden, an staubigen Stellen, in der Nähe der Abstellplätze von Kfz. oder nahe bei Treib- und Schmierstofflagern zu packen.

Fallschirme sind im Freien nur auf Feldpackbahnen abzustellen. Bei einsetzendem Regen, Schneefall bzw. mit der Dämmerung auftretender Feuchtigkeit ist das Packen sofort einzustellen.
Bei Regen können vorhandene Gebäude bzw. Packzelte für das Packen genutzt werden.

4.3.2. Besonderheiten beim Bergen des Fallschirms nach der Landung

Beim Bergen des Fallschirms nach der Landung müssen die Kappe und Fangleinen mehrmals aufgeschüttelt werden, um Staub, Gras und anderen Schmutz zu entfernen. Im Winter ist der Schnee, der eventuell auf die Kappe geraten ist, beim Bergen abzuschütteln. Dabei ist zu beachten, daß im Winter der Fallschirm nur mit Handschuhen geborgen werden sollte, um ein Auftauen des Schnees am Gewebe zu verhindern.
Wurde die Fallschirmkappe bei der Landung naß oder verschmutzt, so ist sie vor dem Packen zu trocknen bzw. zu reinigen.
Öl- oder andere Flecken sind mit reinem Benzin, Benzol oder Spiritus zu entfernen.

4.3.3. Behandlung der Fallschirme nach Wassersprüngen

Fallschirme, die zu Wassersprüngen eingesetzt wurden, sind anschließend im Trockenturm oder im Freien zu trocknen. Beim Trocknen im Freien sind sie entweder an einem Trockengerüst aufzuhängen oder auf einer Rasenfläche auszubreiten.

Beachte:
Fallschirm nicht an Polleine, sondern an alter Fangleine aufhängen.

Dabei ist eine direkte Sonneneinstrahlung zu meiden. Fallschirme, die in Salzwasser eingesetzt wurden, sind vor dem Trocknen mit Süßwasser zu spülen. Es ist nicht gestattet, das Wasser aus dem Fallschirm auszuwringen. Nach dem Trocknen sind die Metallteile sorgfältig zu überprüfen. Roststellen sind zu beseitigen und die Metallteile anschließend mit Vaseline zu konservieren.

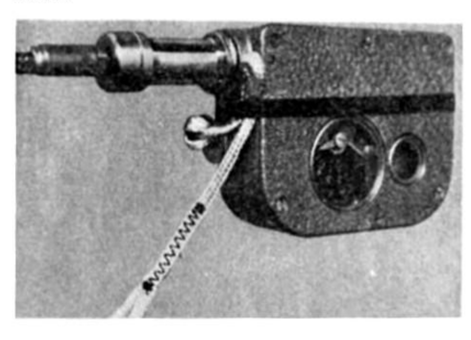
4.4. Transport von Fallschirmen

Fallschirme sind grundsätzlich nur in den Transporttaschen zu transportieren. Beim Transport auf Kfz. ist die Ladefläche zu säubern und mit Packbahnen auszulegen. Bei längerem Transport (z. B. Einschicken ins Herstellerwerk) ist darauf zu achten, daß der Fallschirm im sauberen und trockenen Zustand versandt wird.
Es ist verboten, Fallschirme mit sperrigen Gegenständen, Ölen und Benzinen, Akkumulatoren u. ä. gleichzeitig zu transportieren.
Beim Transport von Fallschirmen im nassen Zustand (nach Wassersprüngen) mit Kfz. sind auch die Bordwände von innen mit Planen auszuschlagen.

5. Aufbau und Wirkungsweise des Fallschirmsprungautomaten [619]

5.1. Verwendung

Der Fallschirmsprungautomat ist für das Öffnen des Doppelkegelschlosses bestimmt und fungiert als Sicherheitsgerät, wenn das Doppelkegelschloß nicht durch das Aufzugsseil geöffnet wird.
Dieses Gerät kann ebenfalls als halbautomatische Einrichtung verwendet werden, die das Doppelkegelschloß nach einem vorgegebenen Zeitraum öffnet.



Gesamtansicht des Fallschirmsprungautomaten [Bild 619.1]

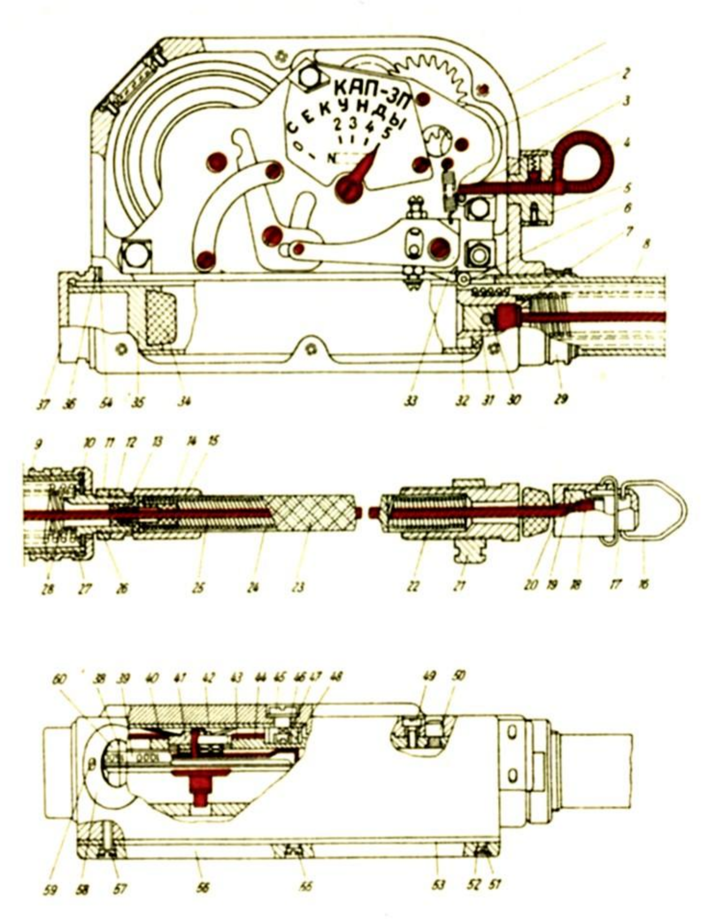
5.2. Technische Angaben

- Ansprechbereich des Fallschirmsprungautomaten

entsprechend der Zeit	von 2 bis 5 s
entsprechend der Höhe	
– KAP – 3 P	von 500 bis 4000 m
– PPK – U	von 300 bis 8000 m (über Meeresspiegel entsprechend Standardatmosphäre)
– das Gerät funktioniert normal innerhalb des Temperaturbereichs	von —60°C bis +60°C
– das Gerät betätigt den Zugmechanismus	70 ± 3 mm

Bei einer rückläufigen stufenweisen Verlagerung des eingesetzten Sicherungsstifts in den Grenzen von 5 mm und beim Biegen der Öse des Sicherungsstifts nach beliebiger Seite darf der Mechanismus auch nicht um einen Zahn des Ankerrades ablaufen.

- Die Ansprechzeit des Uhrmechanismus nach einem Abreißen des Sperrhebels vom Aneroidmittelstück des Aneroiden liegt zwischen 0,8 und 1,2 s.
- Das Gerät verträgt eine Überlastung bis 24 g in beliebiger Richtung.
- Das Gerät arbeitet bei einer relativen Luftfeuchte von 95 bis 98% und normaler Temperatur.
- Die Masse des Geräts beträgt höchstens 950 g.



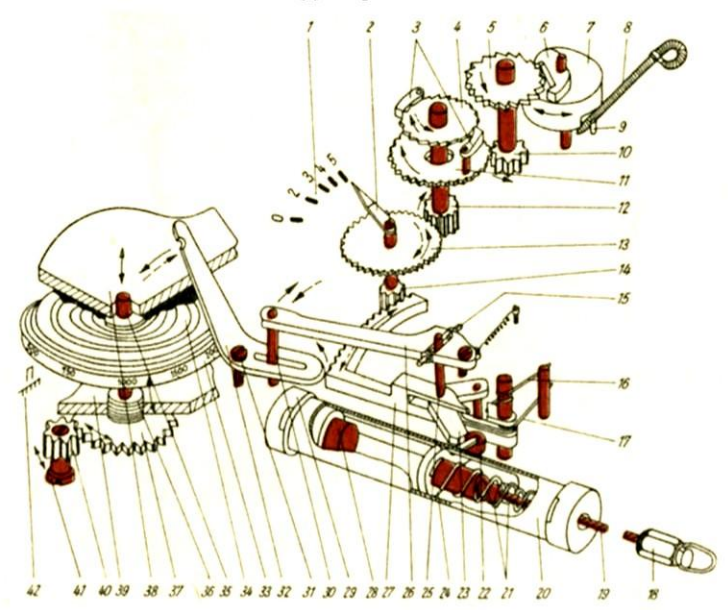
Aufbau des Fallschirmsprungautomaten [Bild 619.2]
1 – Gehäuse; 2 – Ausgleich; 3 – Anschlag; 4 – biegsamer Sicherungsstift; 5 – Plungerverschluß; 6 – Rolle; 7 – großes Endstück; 8 – Rohr; 9 – Mutter; 10 – Dichtung; 11 – Gegenmutter; 12 – Einlage; 13 – Stopfbuchse; 14 – Endstück des Kabelschlauchs; 15 – verlängerte Einlage; 16 – Öse; 17 – Schlitzschraube; 18 – kleines Endstück; 19 – Gewindezwischenstück; 20 – Überwurfmutter; 21 – Bajonettmutter; 22 – Endstück; 23 – Metallüberzug; 24 – Bowdenüberzug; 25 – Seilzug; 26 – Führungsbuchse; 27 – Kappe; 28 – innere und äußere Feder; 29 – Spezialmutter; 30 – Schraube; 31 – Stopfen; 32 – Kolben; 33 – Sperrklinke; 34 – Gummidämpfer; 35 – Hülse; 36 – Fassonscheibe; 37 – Kappe; 38 – Visierstrich; 39 – Höhenskala; 40 – Feder; 41 – Buchse; 42 – Dichtung; 43 – untere Platte; 44 – Einstellrad; 45 – Schraube; 46 – Spezialscheibe; 47 – Feststeller; 48 – Einstellzahnrad; 49 – Schraube; 50 – Feststeller; 51 – Schraube; 52 – Plombe; 53 – Dichtung; 54 – Fassonscheibe; 55 – Schraube; 56 – Deckel; 57 – Schraube; 58 – Buchse; 59 – Schraube; 60 – Plexiglas

5.3. Aufbau des Geräts

Der Aufbau des Fallschirmsprungautomaten ist in den Bildern 619.2 und 619.3 dargestellt. Alle Mechanismen des Geräts können in die folgenden Hauptteile untergliedert werden: Uhrmechanismus, Sperrhebel, Aneroideinrichtung, Zugmechanismus.

5.4. Arbeitsprinzip und Zusammenwirken der Teile

Der Fallschirmsprungautomat ist ein kombiniertes Gerät und besteht aus miteinander verbundenem Uhrmechanismus und Aneroideinrichtung.
Das Gerät wird durch Herausziehen des biegsamen Sicherungsstifts in Tätigkeit versetzt. Bei Sprüngen aus einer Höhe, die geringer ist als die auf der Höhenskala des Geräts eingestellte, löst der Uhrmechanismus den Zugmechanismus aus, der das Doppelkegelschloß öffnet.



Kinematisches Schema [Bild 619.3]
1 – Zeitskala; 2 – Zeiger; 3 – Sperrklinke; 4 – Sperrad; 5 – Ankerrad; 6 – Ankerbügel; 7 – Ausgleich; 8 – biegsamer Sicherungsstift; 9 – Anschlag; 10, 12 und 14 – Triebling; 11 und 13 – Rad; 15 – Schraube; 16, 17 – Federn; 18 – Überwurfmutter, Schlitzschraube und Öse; 19 – Seilzug; 20 – Führungsrohr; 21 – Federn; 22 – Rolle; 23 – Sperrklinke; 24 – Kolben; 25 – verlängerte Achse; 26 – Führungshebel; 27 – Sektor; 28 – Gummidämpfer; 29 – Kappe; 30 – vertikale Führung; 31 – Schraube; 32 – Sperrhebel; 33 – Höhenskala; 34 – Aneroid; 35 – Aneroidmittelstück; 36 – Buchse; 37 – Rad; 38 – obere Platte; 39 – untere Platte; 40 – Ritzel; 41 – Schraube; 42 – Visier

Ist die Höhe größer als die auf der Höhenskala des Geräts eingestellte, sperrt die Aneroideinrichtung (Aneroid) den Uhrmechanismus und läßt diesen solange nicht arbeiten, bis der Fallschirmspringer eine Höhe erreicht, die die auf der Skala des Geräts eingestellte um 100 m überschreitet. Anschließend läuft der Uhrmechanismus die restlichen 0,8 bis 1,2 s ab und löst in der vorgegebenen Höhe aus.
Der Uhrmechanismus arbeitet mit gehemmten Ankerlauf - der Ankerbügel berührt fast während der gesamten Schwingungszeit das Ankerrad.
Die Wirkungsweise des Aneroiden basiert auf dem Zusammenhang zwischen dem atmosphärischen Druck und der elastischen Deformation des Aneroiden.

5.5. **Einstellung des Geräts** (Bild 619.3)

Die Höhenskala 33 ist mit dem Aneroiden 34 verbunden. Durch Skaleneinstellung gegenüber dem Visier mittels Schraube 41 wird über Ritzel 40 und Rad 37 die Buchse 36 mit dem Aneroiden verschoben. Je größer die Höhe auf der Skala eingestellt wird, um so tiefer sinkt der Aneroid 34 und demzufolge auch das Aneroidmittelstück 35 in bezug auf die obere Platte 38. Die Höhenskala wird mit einem Schraubenzieher eingestellt, der zum Zubehör des Geräts gehört.

Merke:
Bei Fallschirmsprüngen mit ausschließlicher Benutzung der Zeitskala ist die Höhenskala auf 4000 m einzustellen.

5.6. **Führung des Begleithefts**

Beim Fallschirmsprungbetriebsdienst hat der Fallschirmspringer mit dem Gerät auch das Begleitheft mitzuführen und die Eintragungen sauber und gewissenhaft vorzunehmen.
Der Fallschirmspringer trägt ab Seite 14 des Begleithefts in der Reihenfolge der einzelnen Spalten von links nach rechts beginnend ein:
1. Spalte: Ort und Datum des Einsatzes;
2. Spalte: die Anzahl der täglichen Einsätze;
3. Spalte: Unterschrift des Fallschirmspringers.

Beachte:
Sämtliche Eintragungen im Begleitheft sind mit Tinte oder Kugelschreiber vorzunehmen.

5.7. **Kontrollen und Prüfungen**

Der Fallschirmspringer hat den Fallschirmsprungautomaten vor und nach dem Einsatz auf seine Beschaffenheit und Funktion zu überprüfen.

Kontrolle vor dem Einsatz
Vor dem Einsatz sind die Sichtprüfung und die Funktionsprobe am Boden durchzuführen.

Reihenfolge der Sichtprüfung:
1. die Eintragungen im Begleitheft;
2. das Gehäuse mit dem Führungsrohr;
3. der Kabelschlauch mit dem Seilzug;
4. die Schlitzschraube, Öse und Überwurfmutter;
5. der Sicherungsstift;
6. die Stellung des Aneroidmittelstücks.

Die Funktionsprobe ist am Boden vor der ersten Montage am Fallschirm des jeweiligen Sprungtages und nach Landungen, bei denen der Fallschirmsprungautomat hart beansprucht wurde (starker Landeaufprall, Schleifen nach der Landung u. a.), durchzuführen.

Reihenfolge der Funktionsprobe:
1. befohlene Höhe einstellen;
2. Sicherungsstift einsetzen und Funktion des Staubschutzes überprüfen;
3. Fallschirmsprungautomaten spannen;
4. Sicherungsstift rückläufig stufenweise in den Grenzen von 5 mm bei gleichzeitiger Drehung der Öse des Sicherungsstifts bewegen;
5. Sicherungsstift herausziehen, Uhrwerk muß gleichmäßig ablaufen.

Beachte:
Besonders ist auf das ungehinderte Übergleiten des Sperrhebels über das Aneroidmittelstück zu achten.

Kontrolle nach dem Einsatz
Die Kontrolle nach dem Einsatz ist am Ende des Fallschirmsprungbetriebsdienstes (täglich) durchzuführen. Sie hat zum Ziel, die Einsatzbereitschaft des Fallschirmsprungautomaten festzustellen und die Eintragungen im Begleitheft lückenlos zu führen.
Bei der Kontrolle nach dem Einsatz wird die Sichtprüfung, bei Verdacht auf Beschädigung des Geräts (Stoß, Schleifen) die Funktionsprobe durchgeführt.
Sichtprüfung und Funktionsprobe werden wie bei der Kontrolle vor dem Einsatz vorgenommen.

Merke:
Periodische Prüfungen (Kontrolle des Zugmechanismus, Prüfung des Ansprechfehlers des Geräts gemäß der Zeitskala und der Höhenskala) der Fallschirmsprungautomaten werden nicht vom Fallschirmspringer durchgeführt.

5.8. Montage am Fallschirm

Für Fallschirmsprünge mit Stabilisierungseinrichtung ist der Fallschirmsprungautomat mit kurzem Kabelschlauch (240 mm) zu verwenden.
Zuerst ist die Automatenleine für den stabilisierten Fall mit der Schlaufe an der Aufzugsleine (mittlere Schlaufe) zu verbinden. Danach ist der Fallschirmsprungautomat entsprechend der vom Sprungleiter befohlenen Höhe einzustellen und die Kontrolle vor dem Einsatz durchzuführen.

Merke:
Beim Einsatzpacken beträgt die Höheneinstellung 500 m.

Nun ist der Fallschirmsprungautomat zu spannen und auf 5 s Markierung ablaufen zu lassen. Der Sicherungsstift ist mittels des Gummis (bis 250 km/h) oder des Sicherungsfadens (über 250 km/h) am Fallschirmsprungautomaten und an den Automatenleinen für den stabilisierten Fall zu sichern.

- Den Bajonettstift des Kabelschlauchs in die Öffnung der Platte vom Doppelkegelschloß stecken, mit einer Drehung um 90° verriegeln und danach den Kabelschlauch mit den 2 Bändern unterhalb des Bajonettverschlusses festbinden.

Beachte:
Vor dem Festbinden des Kabelschlauchs ist zu prüfen, ob das Automatenseil mit der Öse bis zum Nocken am Doppelkegelschloß genügend lang ist; wenn nicht, ist es auf die erforderliche Länge einzustellen.

- Die Öse des Automatenseils und die Öse des Aufzugsseils für den stabilisierten Fall sind auf die Nocken des Doppelkegelschlosses zu legen, und das Verschlußteil des Doppelkegelschlosses ist soweit nach links zu drehen, bis die Ösen gesichert sind.
- Die Verriegelungsbänder mit den Schloßösen auf die Kegel des Doppelkegelschlosses stecken und den Verschlußteil bis zum Anschlag nach links drehen.

Beachte:
Der Verschlußteil ist mit einem Sicherungsfaden (Reißfestigkeit etwa 10 kp) gegen unbeabsichtigtes Öffnen zu sichern.

Die Schutzklappe zum Abdecken des Doppelkegelschlosses ist zu schließen.

Merke:
Vor dem Einsatz ist die Montage des Fallschirmsprungautomaten durch den Sprunggruppenführer und den Diensthabenden der Endkontrollinie zu überprüfen.

5.9. Umgang, Lagerung und Transport

Der Fallschirmsprungautomat erfordert wie jedes andere Präzisionsgerät eine sorgfältige Behandlung. Besonders ist er vor starken Temperaturschwankungen, Staub und Sonneneinstrahlung zu schützen.
Die Lagerungsbedingungen der Fallschirmsprungautomaten sind die gleichen wie bei Fallschirmen.

Beachte:
Es ist verboten, Fallschirmsprungautomaten mit Chemikalien, Säuren und Laugen in einem Raum zu lagern.

Werden Fallschirme lagermäßig verpackt und im Fallschirmlager aufbewahrt, so sind die Automaten vom Fallschirm zu demontieren und gesondert zu lagern. Dazu sind die Fallschirmsprungautomaten zu entspannen, auf die niedrigste Höhe einzustellen und in speziellen Holzkästen (einzeln oder in Gruppenkästen) in Regalen oder Fallschirmlagerschränken zu lagern.
Der Transport von Fallschirmsprungautomaten ist
- an Fallschirmen montiert,
- in Originalverpackung und
- in Einzel- bzw. Gruppenkästen gestattet.

Beim Transport von an Fallschirmen montierten Automaten ist darauf zu achten, daß die Fallschirme richtig in den Transporttaschen verpackt sind.

Beachte:
Automaten sind unter gleichen Bedingungen wie Fallschirme zu transportieren.

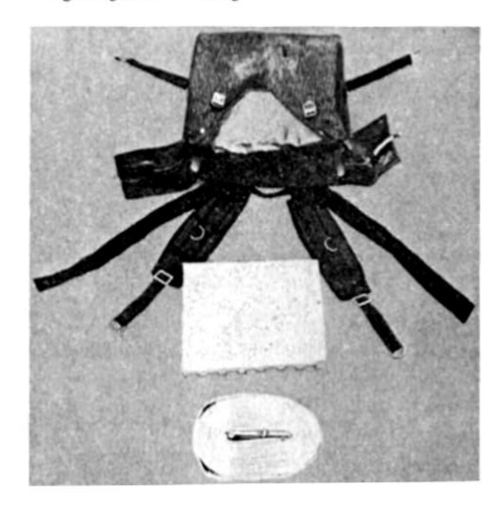
6. Fallschirmjägertornister (FJT-68) [620]

6.1. Verwendung

Der Fallschirmjägertornister dient zum Mitführen von Ausrüstungsgegenständen und Kampfmitteln beim Fallschirmspringen. Er wird am Mann mitgeführt und garantiert nach dem Absprung ein bequemes Tragen.

6.2. Technische Angaben

Abmessungen	
Höhe	320 mm
Breite	360 mm
Tiefe	200 mm
Tragfähigkeit	25 kg



Gesamtansicht des FJT-68 [Bild 620.1]

6.3. Aufbau und Teile des Fallschirmjägertornisters

Der Fallschirmjägertornister besteht aus Tornisterranzen, Haltegurten, Tragegurten, Ablaßleine und Zellgummieinlage.

Der Tornisterranzen ist aus wasserdichtem Spezialgewebe genäht und innen durch ein Gurtgewebe verstärkt. Die Rückenpartie ist zusätzlich durch eine 5 mm dicke Schaumgummieinlage gepolstert. Er ist kastenförmig und durch 4 Klappen verschließbar.

An den Außenseiten des Ranzens sind befestigt: die verstellbaren Tragegurte, zwei Haltegurte, die Schlaufen für Mantelriemen, die Schnallgurte, die Gummischlaufen für die Ablaßleine und die Karabinerhaken zum Einklinken in den D-Ring der Koppelschlaufe.



Fallschirmjäger mit zum Sprung angelegtem Tornister [Bild 620.2]

Die Haltegurte sind für die Befestigung des Tornisterranzens am Gurtzeug des Sprungfallschirms bestimmt. Die beiden Enden der Haltegurte werden in die dafür vorgesehenen Trennschnallen am Haupttragegurt des Gurtzeugs geführt.
Die Tragegurte dienen der Befestigung der Ablaßleine vor und während des Sprunges und zum Tragen des Tornisters nach der Landung.
Die Tragegurte bestehen aus 2 oberen und 2 unteren verstellbaren Gurten. Die oberen verstellbaren Tragegurte sind zum bequemen Tragen des Fallschirmjägertornisters gepolstert.
Die Ablaßleine besteht aus einem 10 m langen PAS-Schlauchband. An einem Ende befindet sich ein Karabinerhaken, das andere Ende ist zu einer Schlaufe vernäht. Die Schlaufe dient zur Befestigung an den Beingurten des Gurtzeugs am Sprungfallschirm, der Karabinerhaken für die Befestigung an den Tragegurten des Tornisters.

6.4. Mitführen des Fallschirmjägertornisters

6.4.1. Beim Fallschirmsprung

Nach dem Packen des Tornisters sind die oberen und unteren Tragegurte zu kreuzen, um den Tornister zu legen und mittels der Karabinerhaken und der D-Ringe zu verbinden. Der Karabinerhaken der Ablaßleine ist am Kreuzungspunkt durch die oberen Tragegurte zu ziehen und in die Ablaßleine einzuklinken. Die gesamte Länge der Ablaßleine ist in die auswechselbaren Gummischlaufen, die sich an den der oberen Klappe befinden, einzuziehen. Die Beingurte des angelegten Sprungfallschirms werden durch die Schlaufe der Ablaßleine gesteckt, und die Schlaufe der Ablaßleine wird bis zum Sitzgurt zurückgeschoben. Danach wird die zusammengelegte Transporttasche in die Weichteile gelegt, und die Beingurte werden verschlossen. Nun setzt sich der Fallschirmjäger auf den Fallschirmtornister, führt mit Unterstützung eines Helfers die freien Enden der Gurte des Fallschirmjägertornisters in die linke und rechte Trennschnalle am Haupttragegurt des Gurtzeugs und zieht den Fallschirmjägertornister gleichmäßig fest an.
Der Fallschirmjäger steht auf, und der Fallschirmjägertornister ist fertig zum Sprung angelegt.

Merke:
Nach dem Kommando »Fertigmachen« ist im Absetzflugzeug/Hubschrauber nochmals die richtige Lage des Fallschirmjägertornisters zu kontrollieren (die freien Gurtenden sind nochmals festzuziehen).

In 100 bis 50 m Höhe ist der Fallschirmjägertornister zu lösen. Dazu sind die Trennschnallen mit den Händen zu erfassen und nach oben anzuheben.

Beachte:
- Nicht nach oben fest andrücken, sonst verklemmt sich der Gurt an der Trennschnalle.
- Erst dann trennen, wenn die Sicherheit nicht durch Mitspringer beeinträchtigt wird.
- Wenn die Trennung bis etwa 20 m Höhe nicht erfolgte, ist mit dem Fallschirmjägertornister zu landen.

6.4.2. Beim Marsch

Der Fallschirmjägertornister wird mit Hilfe der Tragegurte auf dem Rücken getragen. Durch die Schiebeschnallen können die Tragegurte der Körpergröße angepaßt werden. Der Karabinerhaken am Boden des Fallschirmjägertornisters wird am Koppel in den D-Ring mit Schlaufe eingeklinkt, damit er bei allen Bewegungsarten nicht verrutscht. Bei längeren Märschen sind die verschiebbaren Polster so einzustellen, daß der Fallschirmjägertornister bequem zu tragen ist.



Ablassen des FJT-68 [Bild 620.3]

6.5. Wartung und Pflege des Fallschirmjägertornisters

Die Außenseite wird durch Abbürsten des trockenen Tornisters gereinigt. Verschmutzungen im Tornister können durch Auswaschen mit einem mildwirkenden Waschmittel bei einer Höchsttemperatur von 40°C und nachfolgendem Spülen mit klarem Wasser beseitigt werden. Bei anderen Verschmutzungen (wie Öl- oder Fettflecke) können handelsübliche Fleckenwasser oder Schaumreiniger nach Gebrauchsanweisung angewandt werden. Spülen mit klarem Wasser ist notwendig.



Fallschirmjäger mit FJT-68 beim Marsch [Bild 620.4]

7. Bodenausbildung [621]

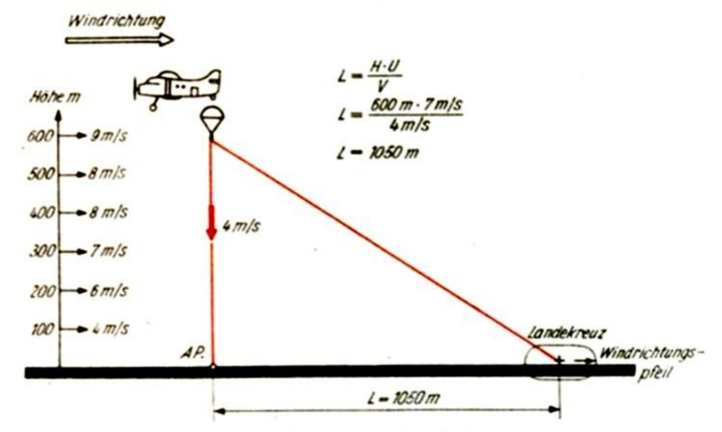
7.1. Allgemeines

Die Bodenausbildung hat das Ziel, den Fallschirmspringer
- mit den theoretischen Grundlagen des Fallschirmsprungs vom Einsteigen in das Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber bis zur Landung vertraut zu machen;
- zu befähigen, die theoretischen Kenntnisse in der Praxis fehlerlos anzuwenden;
- in allen Sprungsituationen zu befähigen, reaktionsschnell und immer richtig zu handeln.

Beachte:
Die Bodenausbildung erfordert vom Fallschirmspringer hohe geistige und körperliche Konzentration, militärische Disziplin, Mut und ausgezeichnetes Reaktionsvermögen!
Nach dem Absprung hängt das Leben vom persönlichen Können und vom Beherrschen aller Situationen ab.

7.2. Fallschirmsprung

Fallschirmsprünge werden in der Regel als Gruppen- und erweiterte Gruppensprünge durchgeführt. Sie dienen dazu, Fallschirmjäger in das Hinter-



Schema zur Berechnung der Abdrift [Bild 621.1]
- Die durchschnittliche Windgeschwindigkeit beträgt 7 m/s.
- Die Sinkgeschwindigkeit v beim Fallschirm RS-4/3 beträgt 4 m/s.
- Die Öffnungshöhe des Fallschirms ist 600 m.
- Die Abdrift ist 1050 m groß.
- AP – Absetzpunkt

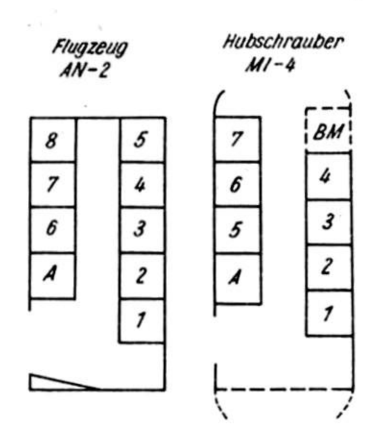
land des Gegners zu transportieren mit dem Ziel der Erfüllung von militärischen Aufgaben. Fallschirmsprünge können mit Sofortöffnung des Fallschirms (beim Einsatz aus geringen Höhen) und mit stabilisiertem Fall (beim Einsatz aus mittleren und großen Höhen) durchgeführt werden.
Der Fallschirmsprung beginnt mit dem Packen der Fallschirme.

Merke:
Oberflächlichkeiten beim Packen der Fallschirme werden dem Fallschirmjäger im Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber voll bewußt, beeinträchtigen die geistige Vorbereitung auf den Sprung und lassen ihn unsicher werden!

Die Fallschirmspringer werden vom Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber zum Absetzplatz geflogen und erhalten durch den Absetzer das Kommando zum Sprung. In der Regel fliegt dabei das Absetzflugzeug den Absetzplatz entgegen der Windrichtung an. Der Absetzer errechnet für die jeweiligen Bedingungen die Abdrift. Dadurch wird die genaue Landung im vorher festgelegten Raum gewährleistet.

7.2.1. Einsteigen und Sitzordnung

Die Reihenfolge des Einsteigens und die Sitzordnung im Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber richten sich nach dem Gewicht der Fallschirmspringer. Der schwerste Fallschirmspringer muß zuerst, der leichteste zuletzt springen. Dadurch wird beim Absetzen gegen die Windrichtung die größte Landedichte erreicht.
Der schwerste Fallschirmspringer der Sprunggruppe wird die kleinste Abdrift haben, weil seine Sinkgeschwindigkeit größer als die seiner Mitspringer ist. Der leichteste Fallschirmspringer der Sprunggruppe wird die größte Abdrift haben, weil seine Sinkgeschwindigkeit die kleinste der Sprunggruppe



Sitzordnungen [Bild 621.2]
A – Absetzer;
BM – Bordmechaniker;
1 – schwerster Springer;
8 – leichtester Springer

ist. Er wird demnach länger am Fallschirm hängen und der Windgeschwindigkeit ausgesetzt sein.
Der leichteste der Sprunggruppe steigt zuerst ein und sitzt am weitesten von der Tür (Luke) entfernt. Der schwerste steigt zuletzt ein und sitzt der Tür (Luke) am nächsten.

7.2.2. Verhalten während des Fluges

Der Fallschirmspringer setzt sich auf den vom Absetzer zugewiesenen Platz und hält den Karabinerhaken der Aufzugsleine in der rechten Hand.
Während des Fluges hat der Fallschirmspringer
- sich gedanklich auf den Fallschirmsprung und besonders auf die Reihenfolge der Tätigkeiten beim Absprung vorzubereiten;
- in 250 m Flughöhe seine Aufzugsleine in die Seilvorrichtung im Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber auf Befehl des Absetzers einzuklinken (wenn der Absetzer die Leinen einklinkt, diese Tätigkeit kontrollieren);
- diszipliniert auf seinem Platz zu sitzen und Ruhe zu bewahren;
- die Handlungen des Absetzers zu verfolgen und seinen Anweisungen unbedingt Folge zu leisten;
- auf optische und akustische Signale zu achten.

Beachte:
Eigenmächtiges Aufstehen und Verlassen des Platzes beeinträchtigt den Flugzustand des Absetzflugzeugs bzw. Hubschraubers und kann zum Öffnen eines Fallschirms führen!

7.2.3. Kommandos, Zeichen und Signale im Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber

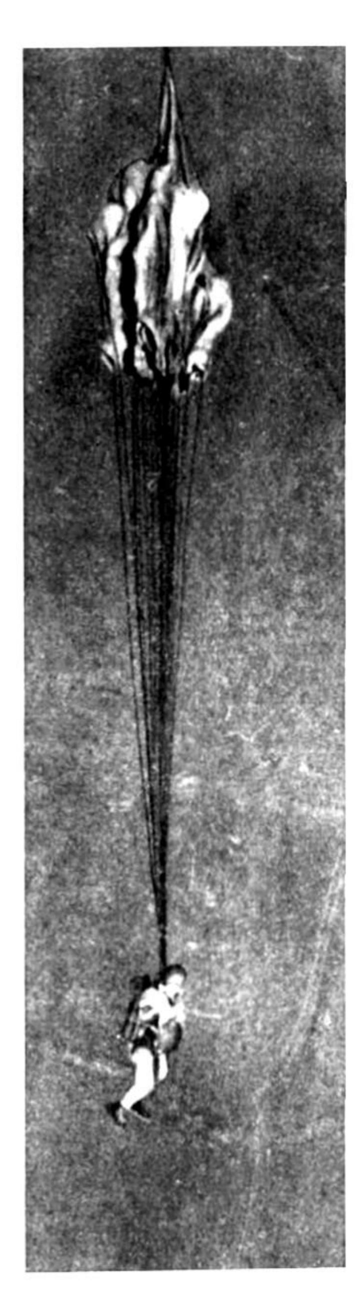
Zur Führung und Verständigung im Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber zwischen der Flugzeugbesatzung und dem Absetzer und den Fallschirmspringern dienen Kommandos, Zeichen und Signale. Diese sind vor Beginn des Fallschirmsprungbetriebsdienstes festzulegen und allen Fallschirmspringern bekanntzugeben.

Kommandos und Zeichen vom Absetzer an Sprunggruppe

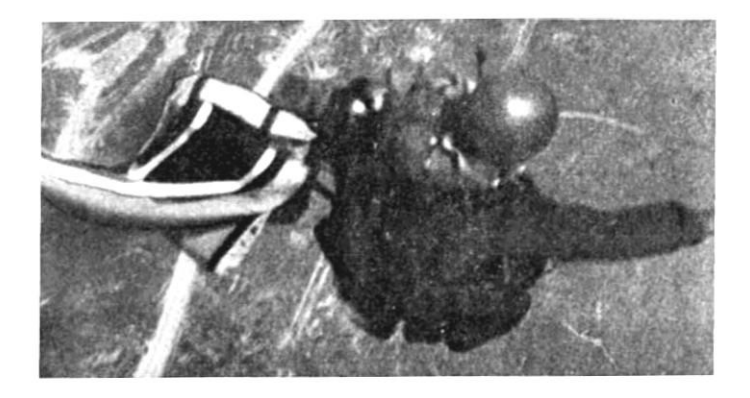
Kommando	Zeichen	Tätigkeit
»Leinen einhängen«	rechte Hand erfaßt einen Karabinerhaken der Aufzugsleine und klinkt diesen in das Seil	Erheben von den Plätzen und einklinken der Karabinerhaken in der Seilvorrichtung
»Fertigmachen«	Aufwärtsbewegung mit der rechten Hand (Handteller nach oben)	Erheben von den Plätzen und Einnehmen der Sprungausgangsstellung.
»Sprung«	Freigeben der Tür und Schlag auf den rechten Oberarm des Fallschirmspringers	Lösen vom Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber
»Sprungverbot«	Sperren der Tür mit der linken Hand	Zurücktreten von der Tür
»Notabsprung«	Aufreißen der Tür	schnelles Annähern an die Tür und Lösen vom Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber

7.2.4. Absprung aus dem Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber

Der Absprung ist die entscheidende Phase des Fallschirmsprungs und verlangt volle Konzentration.
Auf das Kommando »Sprung« stößt sich der Fallschirmspringer vom Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber ab und drückt sofort danach die leicht angehockten Beine zusammen. Dabei bleibt der Körper leicht aufgerichtet, alle Muskeln sind angespannt, der Kopf ist leicht angezogen, und das Kinn liegt auf der Brust.
Die Ellenbogen sind fest an den Körper gepreßt, die linke Hand drückt den Rettungsfallschirm an den Körper und die rechte befindet sich am Aufzugsgriff des Aufzugsseils für den stabilisierten Fall. In dieser Körperhaltung ist im Moment des Lösens vom Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber mit dem Zählen von 21 angefangen zu beginnen. Dabei sind die Zahlen einundzwanzig, zweiundzwanzig usw. so auszusprechen, daß jeweils eine Zahl der Zeit von einer Sekunde entspricht. Schon beim Aussprechen der Zahl 21 muß das Öffnen des Verpackungssacks und das Entfalten des Stabilisators spürbar werden.
Nach dem Aussprechen der Zahl 23 ist mit der rechten Hand der Griff des Aufzugskabels herauszuziehen (bei Fallschirmsprüngen mit Sofortöffnung). Die Zugrichtung ist nach rechts unten. Danach geht die geschlossene rechte Hand mit dem Aufzugskabel sofort auf den Handrücken der linken Hand. Das Zählen ist im gleichen Rhythmus fortzusetzen.



Lage des Körpers im Moment des Öffnens des Fallschirms [Bild 621.3]
a – Markieren der manuellen Öffnung des Verpackungssacks
b – Streckvorgang der Fangleinen und Entfalten der Fallschirmkappe



Nach 3 s, max. 4 s entfaltet sich der Fallschirm, und der normale Sinkvorgang beginnt.
Öffnet sich der Fallschirm nicht, dann ist nach dem Aussprechen der Zahl fünfundzwanzig der Rettungsfallschirm zu öffnen.

Beachte:
Zeitgerechtes Zählen 21 bis 25 unter Stoppuhrkontrolle üben.
Beim Absprung unbedingt Arme und Hände an den Körper nehmen und Beine fest aneinander drücken, sonst besteht Verletzungsgefahr, und der Öffnungsvorgang kann behindert werden.
Augen offen halten und Körperlage beim Absprung bis zum Entfaltungsstoß überprüfen.
Angst und Verkrampfungen beeinträchtigen das Reaktionsvermögen.

7.2.5. Handlungen während des Sinkens

Nach dem Öffnen des Fallschirms ist sofort die Fallschirmkappe zu kontrollieren.

Kontrolle:
- Ist die Kappe vollständig geöffnet und nicht verformt (Brötchenbildung)?
- Hat die Kappe große Risse oder Löcher?
- Sind Fangleinen gerissen?

Wird eine dieser Beschädigungen oder Kappenverformungen festgestellt, dann ist der Rettungsfallschirm zusätzlich zu öffnen.

Als nächstes orientiert sich der Fallschirmspringer in der Luft und nimmt sofort beide Hände rechts und links an die Steuerknebel.

Reihenfolge des Orientierens:
1. Wo befinden sich die Mitspringer?
2. Wo ist das Landezentrum (Landekreuz und Windrichtungspfeil)?
3. Wo befinde ich mich, und in welche Richtung werde ich getrieben?

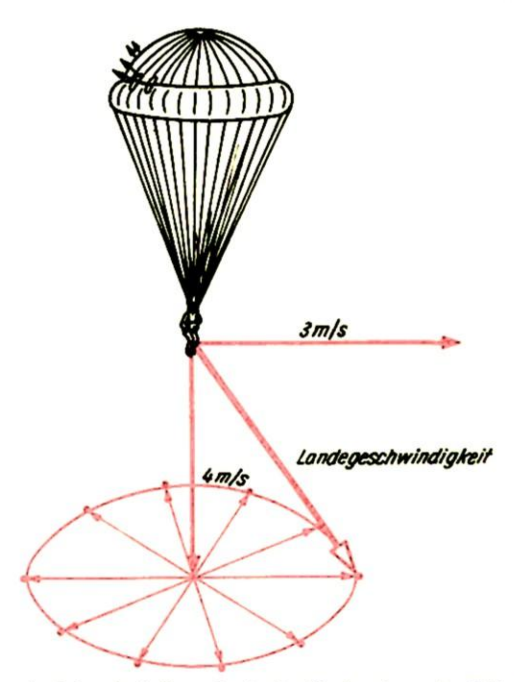
Im Ergebnis der Orientierung handelt der Fallschirmspringer durch richtiges Steuern des Fallschirms.

Ausweichregeln:

- **Nähern sich zwei Fallschirmspringer, dann hat der höher befindliche dem anderen die erforderlichen Steuermanöver zuzurufen.**
  Z.B. »Gefreiter Heilmann – rechts ziehen!«
- **Nähern sich Fallschirmspringer in gleicher Höhe aus verschiedenen Richtungen, dann hat der von rechts kommende nach rechts und der von links kommende nach links auszuweichen. Beide sind verpflichtet, sich durch Zuruf zu verständigen.**

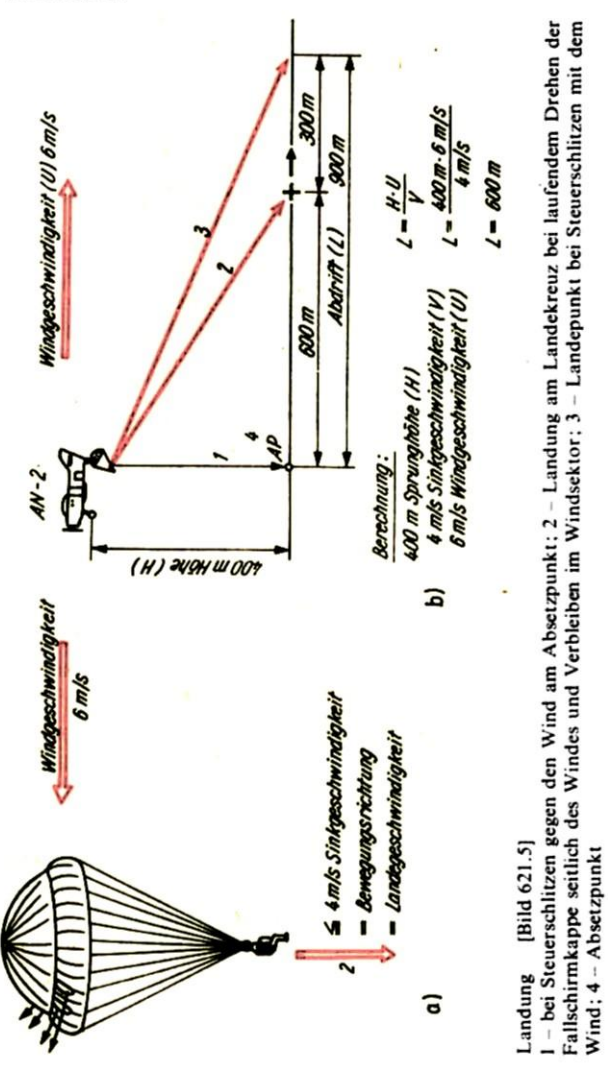
Merke:

1. **Falsches Reagieren führt zu Kollisionen (Zusammen- oder Übereinandertreiben von zwei Fallschirmspringern). Dabei fällt die höhere Fallschirmkappe zusammen. Besonders in Bodennähe kann es dadurch schwere Verletzungen geben.**
2. **Während des Sinkens sind nur die notwendigen Kommandos zur Einhaltung der Sicherheit zu geben.**



An jedem beliebigen Punkt des Kreises kann der Fallschirmspringer landen [Bild 621.4]

Der Fallschirm RS-4/3 hat während des Sinkens von etwa 4 m/s (vertikale Bewegungsrichtung) einen Vorschub von etwa 3 m/s (horizontale Bewegungsrichtung).
Die Resultierende beider, einschließlich Wind, ergibt die tatsächliche Bewegungsrichtung (in Bodennähe als Landegeschwindigkeit bezeichnet). Mit dem Vorschub von 3 m/s kann der Fallschirmspringer während des Sinkens manövrieren.



Landung [Bild 621.5]
1 – bei Steuerschlitzen gegen den Wind am Absetzpunkt; 2 – Landung am Landekreuz bei laufendem Drehen der Fallschirmkappe seitlich des Windes und Verbleiben im Windsektor; 3 – Landepunkt bei Steuerschlitzen mit dem Wind; 4 – Absetzpunkt

Bei Wind, der fast immer weht, erhöht sich die Manövrierfähigkeit des Fallschirms wesentlich.
Der Fallschirm ermöglicht durch seine Konstruktion, nicht nur eine Windgeschwindigkeit von 3 m/s (beim Gegenstellen der Steuerschlitze) abzufangen, sondern etwa 6 m/s. Dadurch ist es möglich, die Abdrift bei einer Windgeschwindigkeit von 6 m/s in den Grenzen von 0 bis 900 m bei einer Sprunghöhe von 400 m im Interesse der Landegenauigkeit selbst zu bestimmen.
Deshalb gewährleistet der Fallschirm RS-4/3 bei richtigem Steuern eine große Landedichte und Landegenauigkeit.

Beachte:
- Während des Sinkens am Fallschirm die Steuerknebel ständig in den Händen halten.
- Immer die Mitspringer beobachten und Kollisionen verhindern.

7.2.6. Landevorbereitung und Landung

Die geringe Sinkgeschwindigkeit des Fallschirms ermöglicht es, bis zu 12 m/s Bodenwind sicher zu landen. Entscheidend für die sichere Landung ist die Stellung der Steuerschlitze gegenüber der Windrichtung bei verschiedenen Windgeschwindigkeiten.
Bei 3 m/s Bodenwind kann in jeder beliebigen Stellung der Steuerschlitze zur Windrichtung gelandet werden.

Beachte:
Bei Nachtsprüngen oder bei hartem Boden Steuerschlitze vor der Landung gegen den Wind stellen!

Über 3 m/s Bodenwind sind die Steuerschlitze grundsätzlich in 50 m Höhe und über 8 m/s in 100 m Höhe gegen den Wind zu stellen. Bei 8 bis 10 m/s sind zur Erhöhung des Vortriebs des Fallschirms die vorderen freien Enden des Gurtzeugs in 20 m Höhe gleichmäßig herunterzuziehen, also gegen den Wind zu gleiten, um vertikal landen zu können.

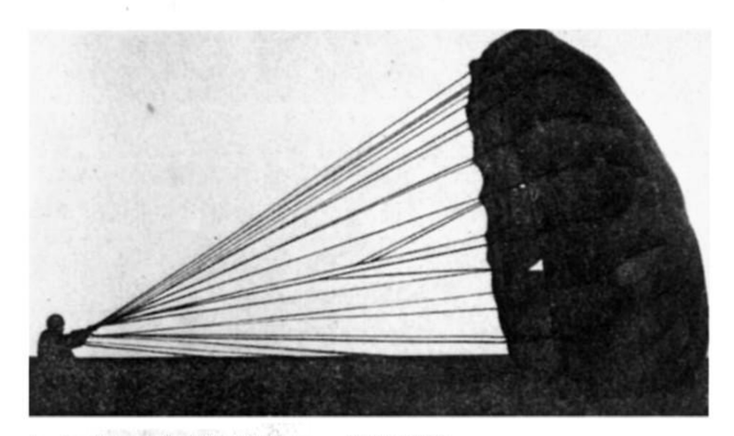
Beachte:
Beim Vorwärtsgleiten darauf achten, daß die Fallschirmkappe nicht nach rechts oder links ausbricht.

Bei über 10 m/s Bodenwind ist ein vertikales Landen durch Vorwärtsgleiten nicht mehr möglich. Deshalb hat sich der Fallschirmspringer in 10 bis 5 m Höhe an den freien Enden des Gurtzeugs nach rechts um 180° einzudrehen, um mit dem Körper (Gesicht) in der Bewegungsrichtung zu landen.
Bei der Landevorbereitung hat der Fallschirmspringer außerdem
- die MPi in horizontale Lage zu bringen;
- den Fallschirmjägertornister in 50 m Höhe abzulassen;
- die Beine leicht anzuhocken, Knie und Fußgelenke zusammenzuhalten;
- die Fußsohlen parallel zur Erdoberfläche zu halten.

Merke:
Versuche, der rasch näherkommenden Erde durch Verkrampfen der Beine entgegenzuwirken oder durch Anhocken auszuweichen, führen zu Verletzungen!

7.2.7. Bergen des Fallschirms

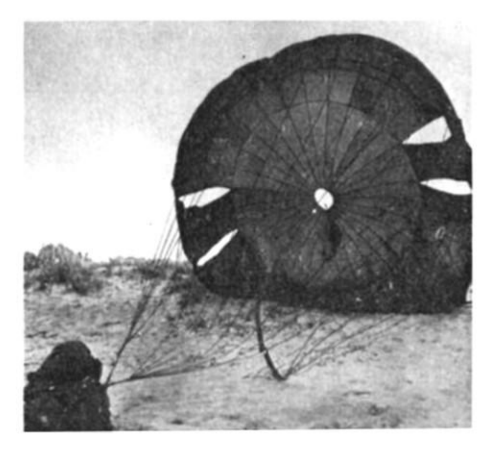
Nach der Landung hat der Fallschirmspringer aus der Windrichtung auszulaufen, so daß die Fallschirmkappe zusammenfällt und vom Wind nicht mehr gefüllt werden kann. Gelingt das nicht, sind die Kappenschnelltrennverschlüsse zu benutzen.



Auslaufen aus der Windrichtung [Bild 621.6]



Trennen von der Fallschirmkappe bei starkem Bodenwind
1. Phase [Bild 621.7]



Trennen, 2. Phase
[Bild 621.8]



Einlegen des Verpackungssacks in die Transporttasche [Bild 621.9]

Die Trennung von der Fallschirmkappe ist notwendig:
- bei starkem Bodenwind (rechte Seite),
- bei der Landung auf Hindernissen,
- bei der Berührung mit dem Gegner.

Der Fallschirm ist wie folgt zu bergen:
1. Rettungsfallschirm abbauen,
   - Steckschlösser rechts und links öffnen,
   - Schnellklinkkarabiner ausklinken;
2. Brustriegel öffnen;



Zusammenrollen der Fallschirmkappe [Bild 621.10]



Flechten der Fangleinen zu einem Zopf [Bild 621.11]

3. Beingurte öffnen;
4. aus dem Gurtzeug nach rechts herausdrehen;
5. Verpackungssack mit dem Gurtzeug in die Transporttasche legen;
6. Fallschirmkappe an der Polöffnung erfassen und auf den Oberschenkeln zusammenrollen;
7. Fangleinen zu einem Zopf flechten;
8. gerollte Fallschirmkappe in die Transporttasche auf den Verpackungssack legen;
9. Fangleinen auf die Fallschirmkappe legen;
10. Aufzugsseil in die Transporttasche legen und diese schließen.



Transport der Sprungausrüstung nach dem Sprung [Bild 621.12]

7.2.8. Kontrolle und Meldungen

Nach dem Bergen der Fallschirme sammelt sich die Sprunggruppe beim Sprunggruppenführer. Hier meldet sich jeder Fallschirmspringer mit der Sprungausrüstung vom Sprung zurück.
Inhalt der Meldung
»Genosse Unteroffizier, ohne Vorkommnisse gelandet, Sprungausrüstung vollzählig, – Gefreiter Meier.«
Der Sprunggruppenführer überprüft die Vollzähligkeit der Sprunggruppe, die Sprungausrüstung, führt die Sprunggruppe zum Diensthabenden des Landeplatzes und meldet z. B. »Genosse Stabsfeldwebel, die 3. Sprunggruppe mit einem Vorkommnis gelandet, Gefreiter Lehmann rechtes Handgelenk verstaucht, es fehlt ein Notaufzugsseil, Sprunggruppenführer Unteroffizier Müller!«
Nach der Auswertung durch den Diensthabenden des Landeplatzes marschiert die Sprunggruppe zum Startplatz und meldet sich beim Sprungleiter vom Sprung zurück.

7.2.9. Methodische Hinweise

Das Thema »Der Fallschirmsprung« ist im Unterrichtsraum durchzuführen. Es soll die Fallschirmspringer mit den Tätigkeiten und Besonderheiten beim Fallschirmsprung vertraut machen. Dieses Thema bildet die theoretische Grundlage für die praktische Ausbildung an den Bodenausbildungsgeräten. Es ist in Form einer Unterweisung vom Fallschirmwart der Einheit auf der Grundlage eigener praktischer Erfahrungen interessant mit vorhandenem Bildmaterial (Lehrtafeln) durchzuführen.

7.3. Flugzeugattrappe

7.3.1. Allgemeines

Die Flugzeugattrappe ist zur Ausbildung von Fallschirmspringern bestimmt und soll dem Laderaum des Absetzflugzeugs bzw. Hubschraubers gleichen. Entscheidend sind die Anordnung der Sitzplätze sowie die Ausmaße und der Standort der Tür.
An der Flugzeugattrappe lernen die Fallschirmspringer
- das Einsteigen,
- die Sitzordnung,
- das Fertigmachen zum Sprung und
- die Methoden des Absprungs mit und ohne Gefechtsausrüstung.

7.3.2. Ausbildung an der Flugzeugattrappe

7.3.2.1. Einsteigen

Die Sprunggruppe tritt nach dem Gewicht geordnet in Linie zu einem Glied an. Dabei steht der schwerste Fallschirmspringer am rechten und der leichteste am linken Flügel. Nach einer Linkswendung und auf das Kommando »Einsteigen« bewegt sich die Sprunggruppe im Winkel von 90° zum Absetzflugzeug/Hubschrauber in Reihe zur Tür.
Die Fallschirmspringer ergreifen mit der rechten und linken Hand den Türrahmen und besteigen mit Unterstützung des Hintermanns die Flugzeugattrappe.

7.3.2.2. Sitzordnung

Siehe Bild 621.2

7.3.2.3. Fertigmachen zum Sprung

Auf das Kommando »Fertigmachen (Aufwärtsbewegung der rechten Hand mit dem Handteller nach oben) erhebt sich der 1. Fallschirmspringer vom

Platz, geht bis auf einen Meter an die Tür heran und nimmt Sprungausgangsstellung ein.

Sprungausgangsstellung:
- Füße in Schrittstellung auseinandergesetzt, etwa in Schulterbreite, linker Fuß vorn – rechter im Winkel von 90° dahinter, Gewicht ist auf beide Füße gleichmäßig verteilt;
- linke Hand drückt den Rettungsfallschirm leicht an den Körper;
- rechte Hand erfaßt den Griff des Aufzugsseils,
- die Ellenbogen sind an den Körper angelegt.

Der zweite Fallschirmspringer klappt den Sitz des ersten herunter und nimmt ebenfalls Sprungausgangsstellung hinter dem ersten Fallschirmspringer ein. Die übrigen Springer handeln wie der zweite.
Beim Üben des Fertigmachens zum Sprung für Fallschirmsprünge aus dem Hubschrauber Mi-4 werden die Sitze nicht abgeklappt.

Beachte:
Beim Fertigmachen zum Sprung besonnen bewegen. Große Körper-



Abklappen des Sitzes im Flugzeug AN-2 [Bild 621.13]

drehungen beim Herunterklappen des Sitzes vom Vordermann vermeiden, sonst könnte sich ein Fallschirm öffnen.

7.3.2.4. Sprungübungen

Nach dem Fertigmachen zum Sprung öffnet der Absetzer beim Flugzeug AN-2 die Tür oder gibt dem ersten Fallschirmspringer beim Hubschrauber Mi-4 das Zeichen zum Herantreten an die Tür.
Daraufhin bewegt sich die gesamte Sprunggruppe vorwärts. Die Bewegung erfolgt grundsätzlich durch Vorschieben des linken und Nachziehen des rechten Fußes.

Merke:
Das Laufen ist bei Fallschirmsprüngen aus AN-2 und Mi-4 nicht gestattet.

Der Fallschirmspringer setzt den linken Fuß an den linken unteren Türrahmen, die Hände bleiben dabei unverändert, die Beine stehen in Schrittstellung. Der Absetzer sperrt mit der linken Hand die Tür. Auf das Kom-



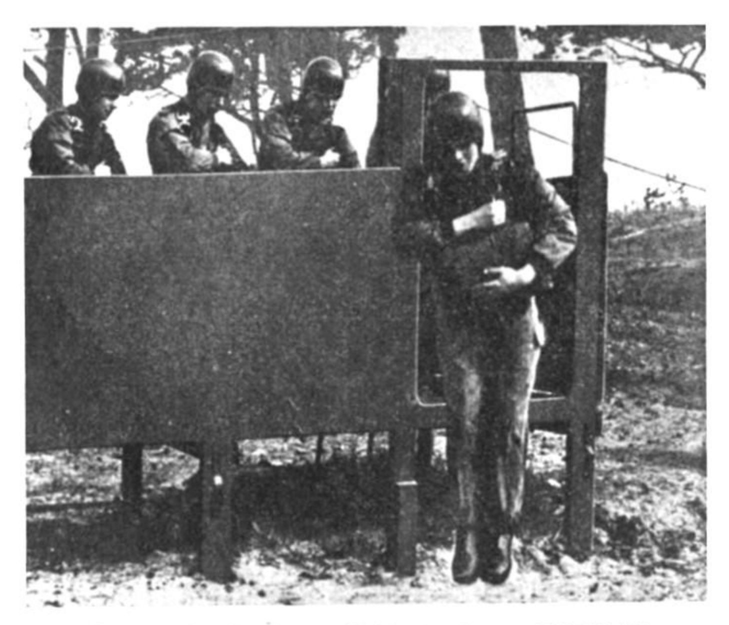
Sprunggruppe in Sprungausgangsstellung [Bild 621.14]



Sperren der Tür durch den Absetzer [Bild 621.15]



Absprung aus der Tür AN-2 [Bild 621.16]



Körperhaltung in der Flugphase und bei der Landung [Bild 621.17]

mando »Sprung« gibt der Absetzer die Tür mit der linken Hand frei und schlägt jedem Fallschirmspringer auf die rechte Schulter.
Darauf werden folgende Bewegungen ausgeführt:
1. bei Übungen aus AN-2
   - Abdrücken mit dem linken Fuß am linken unteren Türrahmen und Absprung aus der Tür;
   - Heranziehen des linken Beines an das rechte;
   - dabei ist der Oberkörper aufgerichtet, der Kopf leicht angezogen, die Nackenmuskeln sind angespannt und die Beine leicht angehockt;
   - in dieser Haltung ist mit geschlossenen Beinen zu landen und sofort in Landerichtung 10 m weiter zu laufen.
2. bei Übungen aus Mi-4
   - die rechte Hand erfaßt den rechten Türrahmen von innen;
   - der rechte Fuß wird auf das Trittbrett in Flugrichtung gestellt und der Körper um 90° nach rechts herausgedreht;
   - mit dem rechten Bein nach links drückend abspringen, dabei die rechte Hand lösen und zum Griff des Aufzugsseils für den stabilisierten Fall führen;



Heraustreten aus der Tür Mi-4
[Bild 621.18]



Lösen [Bild 621.19]

- das linke Bein an das rechte heranziehen;
- dabei ist der Oberkörper aufgerichtet, der Kopf leicht angezogen, die Nackenmuskeln sind angespannt und die Beine leicht angehockt;
- in dieser Haltung ist mit geschlossenen Beinen zu landen und sofort in Landerichtung 10 m weiter zu laufen.

7.3.3. Methodische Hinweise

Zu Beginn der Ausbildung stellt der Ausbilder Kontrollfragen über
- die Reihenfolge und die Art und Weise des Einsteigens,
- die Sitzordnung,
- das Verhalten während des Fluges,
- Kommandos, Zeichen und Signale,
- die Handlungen auf das Kommando »Fertigmachen« und »Sprung«.

Entscheidend für die methodische Gestaltung der Ausbildung ist neben dem allgemeinen Ablauf die spezielle Vorbereitung für einen bestimmten Fallschirmsprung aus dem Flugzeug AN-2 oder Hubschrauber Mi-4. Dementsprechend ist die Fallschirm- und Gefechtsausrüstung als materielle Sicherstellung für die Ausbildung an den Flugzeugattrappen bereitzustellen. Die entscheidende Form der Ausbildung ist die Demonstration und das praktische Üben.

Beachte:
Beim praktischen Üben ist jeder Fehler sofort auszuwerten und zu korrigieren.
Die Ausbildung ist mit der Ausrüstung durchzuführen, die für den jeweiligen Sprung befohlen ist (außer dem Sprungfallschirm).

7.4. Sprungpodest

7.4.1. Allgemeines

Am Sprungpodest erlernt der Fallschirmspringer den Absprung und die Landung bei Fallschirmsprüngen. Dabei festigt er die Sprunggelenke.

7.4.2. Ausbildung am Sprungpodest

7.4.2.1. Sprungausgangsstellung

Der Fallschirmspringer steht in Schrittstellung, linkes Bein in Sprungrichtung am vorderen Rand des Podestes, rechtes Bein in Schulterbreite nach rechts zurückgesetzt. Das Gewicht des Körpers ruht auf beiden Beinen gleichmäßig.
Die rechte Hand befindet sich am Griff des Aufzugsseils und die linke drückt den Rettungsfallschirm leicht an den Körper. Die Ellenbogen sind an den Körper angelegt. Der Blick ist frei geradeaus.

7.4.2.2. Absprung

Auf das Kommando »Sprung« drückt sich der Fallschirmspringer mit dem linken Bein vom Podest ab und zieht sofort das linke an das rechte Bein heran. Die Beine bleiben während der Flugphase zusammen und werden leicht angehockt, die Fußsohlen sind parallel zum Erdboden, die Arme wie in Sprungausgangsstellung zu halten.



Absprung vom Podest und Flugphase [Bild 621.20]



Landung [Bild 621.21]

Beachte:
Der Blick ist nicht auf den Landepunkt gerichtet, sondern bleibt frei geradeaus!

In dieser Körperhaltung landet der Fallschirmspringer und fällt bei der Landung nach vorn. Mit dem Aufsetzen der Beine stützen die Hände den Oberkörper ab.

Beachte:
Bei der Landung sind die Füße und die Oberschenkel zusammenzuhalten. Der Rumpf ist nach vorn zu beugen.

7.4.3. Methodische Hinweise

Bei der Ausbildung am Sprungpodest werden Übungsgurtzeug und Rettungsfallschirm angelegt. Bei der Vorbereitung auf Fallschirmsprünge mit Waffe und aufgesetzter Schutzmaske sind die betreffenden Ausrüstungsgegenstände mitzuführen und die Schutzmaske aufzusetzen.
Die entscheidende Form der Ausbildung ist die Demonstration und das praktische Üben.
Der Ablauf der Ausbildung, der Standort der Sprunggruppe und des Ausbilders sind im Bild 621/21 ersichtlich.

Beachte:
Jedem Fallschirmspringer ist das Kommando »Sprung« erst zu geben, nachdem er die Sprungausgangsstellung eingenommen hat.

- Jeder Fallschirmspringer ist nach dem Sprung einzuschätzen, erst danach ist das Kommando »Eintreten« zu geben.
- Während der Flugphase ist besonders darauf zu achten, daß der Blick geradeaus gerichtet ist.
- Bei Sprungübungen mit MPi ist diese in der Sprungausgangsstellung in horizontale Lage zu bringen.
- 60 Prozent aller Sprungübungen sind vom 1,5-m-, 30 Prozent vom 2-m- und 10 Prozent vom 2,5-m-Podest auszuführen. Erst nach der Beherrschung der niedrigeren Sprunghöhe ist zur nächsthöheren überzugehen.

7.5. Trapezschaukel

7.5.1. Allgemeines

An der Trapezschaukel erlernt der Fallschirmspringer den Schwung mit der Körperkraft unter Beanspruchung aller Muskeln zur Ausführung bestimmter Bewegungen zu koordinieren. Dabei werden Forderungen an Mut und Körperbeherrschung gestellt sowie die Sprunggelenke beansprucht. Der Landeaufprall kommt etwa der tatsächlichen Landung mit dem Fallschirm gleich.

7.5.2. Ausbildung an der Trapezschaukel

Die Übungen an der Trapezschaukel sind vom Schwierigkeitsgrad her im Ausbildungsprogramm in 1., 2. und 3. Dienstjahr unterteilt.

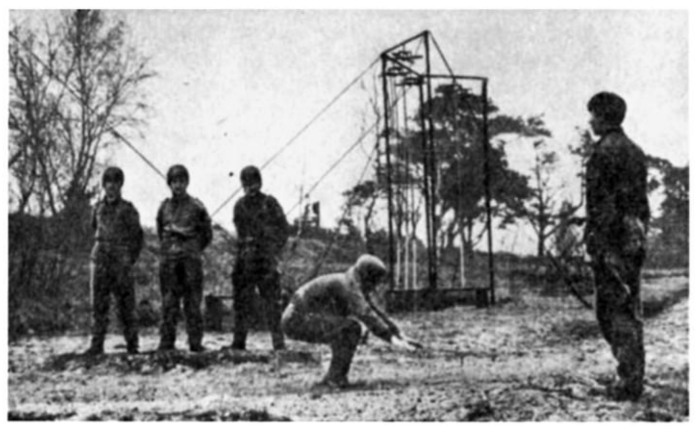
7.5.2.1. Ausbildung im 1. Dienstjahr

Der Fallschirmspringer besteigt mit der Leiter das Podest und nimmt am vorderen Rand des Podestes in Richtung der Trapezschaukel die Ausgangsstellung ein. Dabei sind die Füße nebeneinandergestellt, der Körper aufgerichtet und die Arme in Vorhalte. Ein weiterer Fallschirmspringer wirft dem auf dem Podest bereitstehenden das Trapez mit Schwung in die vorgehaltenen Hände und tritt zurück in die Antreteordnung der Sprunggruppe. Der Fallschirmspringer auf dem Podest erfaßt das Trapez mit den Händen im Ristgriff in Schulterbreite. Die Arme bleiben dabei gestreckt.
Auf das Kommando »Sprung« springt der Fallschirmspringer, ohne die Arme anzuwinkeln, nach oben, bringt die geschlossenen Beine leicht nach vorn und schwingt am Trapez hängend vorwärts. Kurz vor Erreichen des vorderen Totpunktes führt er das Trapez gleichmäßig weiter in Schwung-



Sprungausgangsstellung [Bild 621.22]





Körperhaltung bei der Landung [Bild 621.23]
a – von vorn;
b – von der Seite

richtung, löst beide Hände vom Trapez und landet mit geschlossenen Beinen. In der Flugphase führt er die Hände bis zur Landung nach vorn und fängt den nach vorn überfallenden Körper nach der Landung ab. Das zurückschwingende Trapez fängt der folgende Fallschirmspringer auf dem Podest wieder auf.

Beachte:
Beim Absprung nicht die Arme anwinkeln, sonst entstehen Konterschwünge des Körpers.

7.5.2.2. Ausbildung im 2. und 3. Dienstjahr

Abgesprungen wird wie im 1. Dienstjahr. Beim Erreichen des unteren Totpunktes ist die Hüfte nach vorn zu bringen und in das Hohlkreuz zu gehen. Kurz vor Erreichen des vorderen Totpunktes ist der Kopf nach hinten zu reißen, die Arme sind leicht anzuziehen und die Beine ruckartig nach oben zum Felgaufschwung in den Stütz zu bringen.



Felgaufschwung [Bild 621.24]

Der Rückschwung erfolgt im Stütz bis zum hinteren Totpunkt. Dort ist der Körper vom Trapez in den Streckhang abzuwerfen, vorzuschwingen und am vorderen Totpunkt zu landen. Das zurückschwingende Trapez ist vom folgenden Fallschirmspringer auf dem Podest aufzufangen.
Fallschirmspringer im 3. Dienstjahr führen vor der Landung bis zu 3 Felgaufschwünge durch.

Beachte:
Erst kurz vor dem vorderen Totpunkt zum Felgaufschwung ansetzen, dabei den vorhandenen Schwung ausnutzen und mit der Muskelkraft koordinieren.
Das Abwerfen in den Streckhang am hinteren Totpunkt genau mit der Bewegung koordinieren, um Konterschwünge zu vermeiden.

7.5.3. Methodische Hinweise

Die Ausbildung an der Trapezschaukel ist in Sprungbekleidung ohne weitere Ausrüstung durchzuführen. Vor der Ausbildung hat der Ausbilder die Funktionssicherheit der Trapezschaukel zu überprüfen.
Die entscheidende Form der Ausbildung ist die Demonstration und das praktische Üben. Der Ablauf der Ausbildung, der Standort der Sprunggruppe und des Ausbilders sind in Bild 621/23 dargestellt. Das methodische Vorgehen zum Erlernen des Felgaufschwungs:

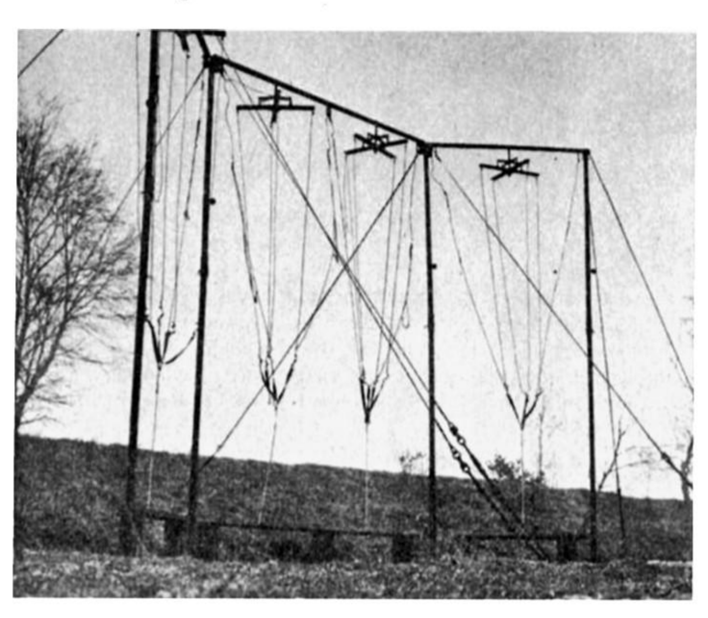
1. das Üben ohne Schwung am still hängenden Trapez;
2. das Üben des Vorschwungs und der Einsatz der Hüfte bei Erreichen des unteren Totpunktes bis zum vorderen Totpunkt.

Beim Üben des Felgaufschwungs am still hängenden Trapez sind vor dem Aufschwung rhythmische Bewegungen der Hüfte (Konterschwünge) durchzuführen.

Beachte:

1. jede Übung demonstrieren;
2. für disziplinierten Ablauf sorgen;
3. alle Fehler sofort korrigieren.

7.6. Pendelgerüst



Pendelgerüst [Bild 621.25]

7.6.1. Allgemeines

Am Pendelgerüst erlernt der Fallschirmspringer alle Handlungen vom Absprung bis zur Landung. Der Fallschirmspringer muß sich ständig vergegenwärtigen, daß er nach dem Absprung auf sich selbst gestellt ist und alle auftretenden Sprungsituationen ohne fremde Hilfe meistern muß.
Deshalb ist die Ausbildung am Pendelgerüst die entscheidende Schule für das praktische Springen. Hier kommt es darauf an, die theoretischen Kenntnisse entschlußfreudig und reaktionsschnell in die Praxis umzusetzen.

7.6.2. Ausbildung am Pendelgerüst

7.6.2.1. Tätigkeiten nach dem Absprung

Nach dem Absprung hat der Fallschirmspringer die an der Flugzeugattrappe und am Sprungpodest gelernte Körperhaltung bis zum Öffnungsvorgang beizubehalten. Er zählt laut von 21 bis 23 (3 Sekunden). Bei 23 zieht die rechte Hand den Griff des Aufzugsseils nach rechts unten heraus und klinkt den Griff des Aufzugsseils in den Karabinerhaken ein, der sich am Boden des Verpackungssacks vom Rettungsfallschirm befindet. Der Blick geht dabei zur Kappenkontrolle nach oben, der Übende setzt sich in den Sitzgurt hinein und erfaßt mit den Händen die Steuerknebel.



Markieren der manuellen Öffnung des Verpackungssacks [Bild 621.26]

7.6.2.2. Inbetriebnahme des Rettungsfallschirms

Auf Anweisung des Ausbilders, z. B. »Kappenriß«, »2 Fangleinen gerissen«, »Brötchenbildung«, öffnet der Fallschirmspringer zusätzlich den Rettungsfallschirm in nachstehender Reihenfolge:

1. Kreuzen der Füße und Anhocken der Beine;
2. rechte Hand erfaßt den Griff des Aufzugsseils vom Rettungsfallschirm und öffnet den Verpackungssack, die linke Hand unterstützt das Öffnen;
3. eine Hand zieht die Fangleinen aus den Gummischlaufen des Verpackungssacks heraus;
4. nach rechts bzw. links steuern, daß der Rettungsfallschirm sich seitlich vom Fallschirmspringer befindet.

Beachte:
Ist die defekte Fallschirmkappe unstabil, d. h., dreht sich der Fallschirmspringer nach rechts oder links, dann ist durch Steuermanöver die Drehung zu beseitigen und danach der Rettungsfallschirm mit der noch freien Hand zu öffnen!





Zusätzliches Öffnen des Rettungsfallschirms [Bild 621.27]
Ausschlaufen der Fangleinen

Gibt der Ausbilder die Einlage »Völliges Versagen« ist der Rettungsfallschirm blitzartig zu öffnen, die Beine sind geschlossen anzuhocken, der Kopf ist nach hinten zu reißen und beide Hände sind nach dem Öffnen des Verpackungssacks seitlich an die Oberschenkel zu pressen.

Merke:
Vom reaktionsschnellen und richtigen Handeln hängt die Beseitigung des bedrohlichen Zustands ab!

7.6.2.3. Steuern des Fallschirms

Das Pendelgerüst ermöglicht das Drehen der Gurtaufhängung nach rechts und links durch Betätigen der Steuerknebel. Somit kann das Steuern wirklichkeitsnah geübt werden. Die erworbenen theoretischen Kenntnisse sind hier praktisch anzuwenden.
Die Fallschirmkappe ist mittels der Steuerknebel unter Berücksichtigung der Abdrift so zu drehen, daß die gewünschte Schubrichtung mit der Blickrichtung (Kopf geradeaus) übereinstimmt.
Zu steuern ist:
- bei drohender Kollision mit einem Mitspringer,
- um im Zentrum des Landeplatzes zu landen und
- um Hindernissen auszuweichen.

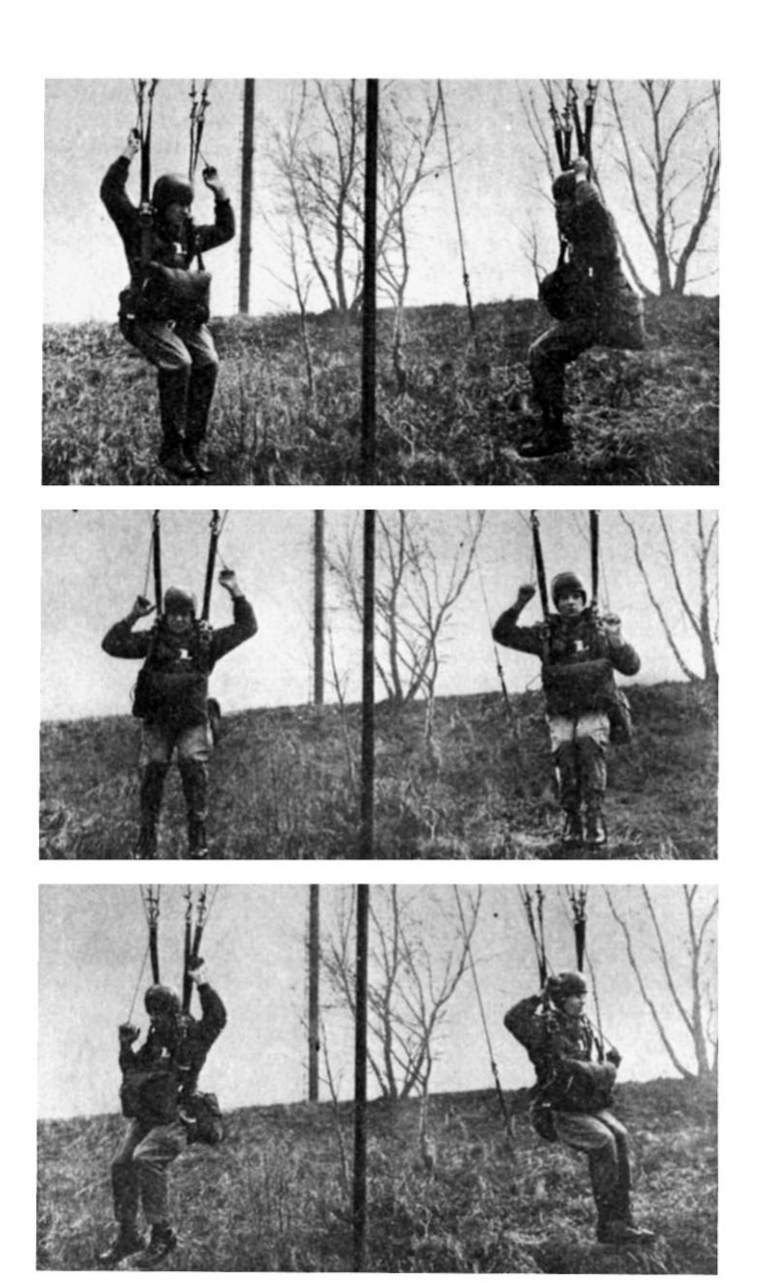
Der Ausbilder stellt dazu Aufgaben, die der Fallschirmspringer durch Steuermanöver löst. Er gibt z. B. Kommandos entsprechend den Ausweichregeln.
Für die Ausbildung der Fallschirmspringer im zielsicheren Landen dreht der Ausbilder einen Windrichtungspfeil in verschiedene Richtungen. Der Übende hat entsprechend seiner Position zum Windrichtungspfeil und der Abdrift den Fallschirm in eine bestimmte Richtung zu drehen.

7.6.2.4. Vorbereiten zur Landung

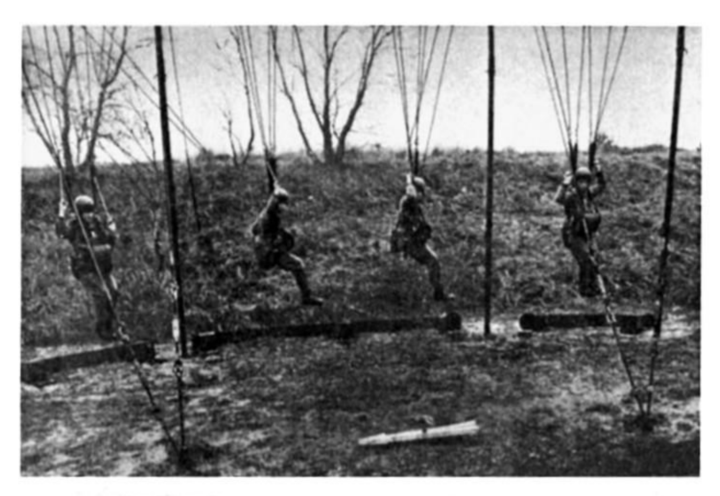
Auf das Kommando »Landevorbereitung« steuert der Fallschirmspringer nach dem Windrichtungspfeil den Fallschirm so, daß ihm der Wind genau entgegen kommt.

Merke:
Der Windrichtungspfeil zeigt dem Fallschirmspringer immer die Windrichtung an, in die der Wind am Boden weht.

Befiehlt der Ausbilder außerdem »Windgeschwindigkeit am Boden 10 m/s«, so hat sich der Fallschirmspringer nach der o. g. Steuerbewegung im Gurtzeug um 180° nach rechts einzudrehen.
Dazu sind folgende Handgriffe erforderlich:
1. Die linke Hand erfaßt das rechte vordere freie Gurtende.
2. Die rechte Hand erfaßt das linke hintere freie Gurtende, dabei zeigen die Pulsschlagadern zum Körper.



Ausweichen, um eine Kollision zu verhindern a – c [Bild 621.28]



Stellung des Fallschirmspringers, um so nahe als möglich im Zentrum (am Windrichtungspfeil) zu landen [Bild 621.29]





Eindrehen am Gurtzeug um 180° [Bild 621.31]

Körperhaltung bei der Landung mit aufgesetzter Schutzmaske [Bild 621.30]

3. Der Oberkörper ist leicht nach vorn gebeugt.
4. Die Beine liegen mit den Kniegelenken und Knöcheln zusammen, sind leicht angezogen und die Beinmuskeln angespannt.
5. Die Fußsohlen werden parallel zum Erdboden gehalten.
6. In 10 bis 5 m Höhe (2 bis 1 s) vor der Landung sind die Arme mit den freien Enden des Gurtzeugs auseinanderzuziehen.

Dadurch vollführt der gesamte Körper eine Drehung um 180° und wird durch die auseinandergezogenen freien Gurtenden bis zum Landeaufprall in dieser Stellung gehalten.

Beachte:
Beim Eindrehen um 180° am Gurtzeug besteht die Gefahr, daß die Fallschirmkappe nachdreht und dadurch die horizontale Geschwindigkeit von etwa 4 m/s bis zu 13 m/s anwächst. Deshalb drehe erst kurz vor der Landung ein.

Merke:
Übe das Eindrehen am Gurtzeug bis zur völligen Beherrschung, denn Fallschirmspringen als Fallschirmjäger heißt: Sicheres Landen mit voller Gefechtsausrüstung und aufgesetzter Schutzmaske bis zu 12 m/s Bodenwind!

7.6.2.5. Handlungen beim Fallschirmspringen mit teilweiser und voller Gefechtsausrüstung

Die Übungen am Pendelgerüst sind zur Vorbereitung von Übungsgefechts- und Gefechtssprüngen mit teilweiser und voller Gefechtsausrüstung im vollen Umfang zu wiederholen. Die entscheidende Phase neben dem Absprung bildet die Landung mit teilweiser bzw. voller Gefechtsausrüstung. Außer der Schutzmaske bildet die Gefechtsausrüstung nach dem Öffnen des Fallschirms für den Fallschirmspringer keine wesentliche Erschwernis mehr. Die aufgesetzte Schutzmaske behindert die Bewegungsfreiheit des Kopfes und erschwert die Kontrolle der Fallschirmkappe und das sichere Entfernungsschätzen.

Auf das Kommando »Landevorbereitung« sind neben den in Abschnitt 7.6.2.4. enthaltenen Tätigkeiten mit Gefechtsausrüstung durchzuführen:

- Die MPi ist in horizontale Lage vor den Körper zu bringen, so daß sie unterhalb des Gurtzeugs des Rettungsfallschirms mit dem Lauf nach links zeigt.
- das lMG bleibt unverändert wie bei der Sprungausgangsstellung;
- Der Fallschirmjägertornister ist in 100 bis 50 m Höhe zu lösen. Dazu sind die Trennschnallen rechts und links mit den Händen zu erfassen und nach oben anzuheben.



Körperhaltung bei der Landung mit lMG und aufgesetzter Schutzmaske [Bild 621.32]



Lösen des Fallschirmjägertornisters [Bild 621.33]

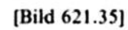
7.6.2.6. Wasserlandung

Zur Vorbereitung von Fallschirmsprüngen mit Wasserlandung ist die Schwimmweste anzulegen.
Auf das Kommando »Wasserlandung« sind der Reihe nach folgende Handgriffe durchzuführen:

1. in den Sitzgurt setzen;
2. das linke Steckschloß und den Schnellklinkkarabinerhaken vom Rettungsfallschirm lösen und den Haken an die rechte Körperseite legen;
3. Brustriegel öffnen;
4. Beingurte öffnen;
5. rechten Arm aus dem Gurtzeug ziehen, dabei sperrt die linke Hand am rechten Brustriegel den Oberkörper gegen Herausfallen;
6. mit der rechten Hand zwischen die linken freien Enden des Gurtzeugs bei der Vernähung fassen, die linke Hand sperrt weiter am Brustriegel;

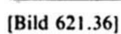


[Bild 621.34]



[Bild 621.35]





[Bild 621.36]



[Bild 621.37]



[Bild 621.38]



[Bild 621.39]



[Bild 621.40]



[Bild 621.41]

7. kurz vor Erreichen der Wasseroberfläche faßt die linke Hand über die rechte;
8. auf das Kommando »Wasserberührung« den Körper nach links aus dem Gurtzeug herausdrehen.

Beachte:

- Während der Vorbereitung zur Wasserlandung ist die Fallschirmkappe gegen den Wind zu stellen!
- Erst wenn die Beine in das Wasser eintauchen, hat sich der Springer aus dem Gurtzeug zu drehen.

7.6.3. Methodische Hinweise

Die Ausbildung am Pendelgerüst ist in Sprungbekleidung und mit der Bewaffnung und Ausrüstung durchzuführen, die für die jeweilige Sprungvorbereitung erforderlich ist.
Die entscheidende Form der Ausbildung ist das praktische Üben. Vor allem kommt es darauf an zu überprüfen, ob der Fallschirmspringer in der Lage ist, die erworbenen theoretischen Kenntnisse folgerichtig und reaktionsschnell in der Praxis anzuwenden.
Am Pendelgerüst muß mit jedem Fallschirmspringer individuell geübt werden.
Der Ausbilder muß jedem Fallschirmspringer konkrete Aufgaben und Sprungsituationen stellen, und auf fehlerfreie Lösung achten.

Beachte:
Tätigkeiten, die der Fallschirmspringer nicht oder nur teilweise beherrscht, sind Quelle für Fehlentscheidungen und Sprungvorkommnisse, die den Fallschirmspringer selbst oder andere in ernste Gefahr bringen können! Aus diesem Grunde sind alle Übungen bis zur völligen Beherrschung zu trainieren und alle Fehler gewissenhaft zu korrigieren.

Besondere Aufmerksamkeit ist auf das Reagieren bei teilweisem bzw. völligem Versagen des Sprungfallschirms, auf das Steuern und die Landevorbereitung zu legen. Durch eine interessante Aufgabenstellung sind die Fallschirmspringer der Sprunggruppe, die nicht am Pendelgerüst hängen, in die Ausbildung einzubeziehen. Am Ende der Ausbildung ist einzuschätzen, ob jeder Fallschirmspringer in der Lage ist, den speziell geübten Fallschirmsprung in der Praxis durchzuführen. Im Journal sind die Ergebnisse der Ausbildung zu benoten. Diese Noten sind Grundlage für die Genehmigung des entsprechenden Fallschirmsprungs.

8. Besonderheiten beim Fallschirmsprungbetriebsdienst [622]

8.1. Landung auf Hindernissen

Beim Fallschirmsprungbetriebsdienst können Landungen auf Hindernissen vorkommen.
Ursachen sind plötzlich sich ändernde meteorologische Bedingungen, falsches Verhalten des Fallschirmspringers am Fallschirm, Steuerfehler und Absetzfehler.
Deshalb muß jeder Fallschirmspringer die Regeln der Landung auf Hindernissen kennen; dann kann er sich richtig verhalten und richtig handeln.
Besteht die Gefahr der Landung auf einem Hindernis, dann muß der Fallschirmspringer versuchen, sich durch rechtzeitige Steuermanöver von diesem fernzuhalten. Die guten Steuereigenschaften des Sprungfallschirms RS-4/3B ermöglichen das weitestgehend. Gelingt das nicht, hat sich der Fallschirmspringer zum Landen auf ein Hindernis vorzubereiten.

8.1.1. Landung auf unebenem Gelände

Zu unebenem Gelände zählen
- Gräben, Furchen, Schluchten;
- Sturzacker;
- Geröll, mit Steinen bedecktes Gelände;
- Halden, Schrottplätze;
- gefrorener Boden.

Richtiges Verhalten bei der Landung:
- Vortrieb des Fallschirms grundsätzlich gegen die Windrichtung stellen;
- Hindernis mit beiden Füßen zugleich abfangen: Beine und Knie fest zusammendrücken; Fußsohlen parallel zum Hindernis. Im Moment der Landung an den freien Enden des Fallschirms hochziehen. Beinmuskulatur anspannen;
- nach der Landung, abhängig von der Stärke des Bodenwindes (ab 5 m/s), sofort eine Seite des Fallschirms durch Betätigen des Kappenschnelltrennverschlusses trennen, um ein Schleifen nach der Landung zu verhindern – Verletzungsgefahr.

Merke:
Es ist verboten, die Sicherungsklappen der Kappenschnelltrennverschlüsse bereits in der Luft zurückzulegen, da die Gefahr einer vorzeitigen Trennung besteht.

8.1.2. Baum- oder Waldlandung

Richtiges Verhalten bei der Landung:
1. Bei Windgeschwindigkeiten bis 6 m/s ist die Fallschirmkappe gegen den Wind zu stellen. Ist die Windgeschwindigkeit größer als 6 m/s, hat sich

der Fallschirmspringer zusätzlich um 180° am Gurtzeug einzudrehen. Dadurch kann der Fallschirmspringer das Hindernis sehen und den Moment des Aufpralls genau einschätzen.

2. Beine und Füße zusammenpressen;
3. mit der ganzen Fußsohle beider Füße auf dem Hindernis landen, insbesondere beim Auftreffen gegen Baumstämme, dicke Äste;
4. Gesicht mit den über Kreuz verschränkten Unterarmen vor Schlägen gegen Zweige und Äste schützen.

Merke:
Schlagadern sind dabei zum Gesicht gerichtet.

Befreien vom Hindernis
Bleibt ein Fallschirmspringer auf einem Baum hängen, dann hat er sich wie bei einer Wasserlandung vom Gurtzeug zu befreien. Wenn die Entfernung zum Erdboden für einen Absprung zu groß ist, dann versucht er durch Schaukeln einen dicken Ast oder den Baumstamm zu erreichen und klettert daran herunter.
Eine weitere Möglichkeit besteht darin, daß er den Rettungsfallschirm öffnet, die Kappe herunterfallen läßt und über Fangleinen und Fallschirmkappe zur Erde klettert.

Beachte:
Nach einer Baum- oder Waldlandung ist der Fallschirm unter Anleitung eines erfahrenen Fallschirmspringers zu bergen, damit Beschädigungen des Fallschirms weitgehend ausgeschlossen werden.

8.1.3. Landung auf Gebäuden, Fabrikanlagen

Dazu gehören spitze Dächer, flache Dächer, Flugzeug- bzw. Fabrikhallen, Baracken.

Richtiges Verhalten bei der Landung:
Auf einer Dachkante
kurz mit beiden Beinen aufsetzen und sofort weiterspringen, damit die Fallschirmkappe nicht erst zusammenfällt.
Gegen eine senkrechte Häuserwand
Beine waagerecht nach vorn bringen, Fußsohlen parallel zum Hindernis aufsetzen und abfangen.
Auf einem Dach
flaches Dach: Dachmitte anvisieren und ansteuern, nach Landung sofort einen Kappenschnelltrennverschluß betätigen, damit die Kappe zusammenfällt und die Gefahr, durch die Kappe vom Dach gezogen zu werden, ausgeschlossen ist;
spitzes Dach: Nach der Landung sofort versuchen, sich irgendwo festzuhalten (an Schornstein, Dachfenster, Blitzableiter, Dachstegen und -gittern), einen Kappenschnelltrennverschluß öffnen, danach ganz von der Kappe trennen.

8.1.4. Landung auf Telefon- bzw. Hochspannungsleitungen

Telefonleitungen führen keine hohen Spannungen und bilden daher keine große Gefahr.

Richtiges Verhalten:
Mit beiden Füßen geschlossen auf die Drähte auftreffen, eventuell abstoßen.

Hochspannungsleitungen
Hochspannungsleitungen bilden für das Fallschirmspringen eine große Gefahr, da die Fallschirmkappe beim Auftreffen auf die Leitung verbrennen kann und der Springer aus dieser Höhe abstürzt. Deshalb ist alles erdenkliche zu tun, um Landungen auf Hochspannungsleitungen zu vermeiden.

Richtiges Verhalten:
Versuchen, sich mit beiden geschlossenen Füßen von den Leitungen abzustoßen.
Wird der Fallschirmspringer längs einer Hochspannungsleitung getrieben, so muß er versuchen, zwischen den Drähten hindurchzugleiten. Beine unbedingt zusammendrücken, damit kein Draht dazwischen gerät. Die Arme werden innen auf die vorderen freien Gurtenden gelegt, damit beim Hindurchgleiten die Drähte nicht berührt werden.

8.1.5. Landung im Sumpf, Moor

Der Fallschirmspringer muß sich noch in der Luft vom Gurtzeug befreien und nach der Landung aus dem Gurtzeug herausgleiten (beide Arme bleiben bis zur Landung in den Schultergurten), um am Boden sofort die volle Bewegungsfreiheit zu erlangen. Nach der Landung sofort Arme und Beine ausbreiten, Sträucher oder sonstigen Bewuchs erfassen und sich daran vorwärtsziehen. Stets in Richtung von Bäumen oder Sträuchern bewegen, da dort fester Untergrund zu erwarten ist.
Dazu kann auch die Fallschirmausrüstung benutzt werden, z. B. durch Entlangziehen an den Fangleinen.

Bergen eines im Sumpf oder Moor Gelandeten:
Das Bergen erfolgt über Leitern bzw. Seile. Man sollte, wenn möglich, Ortskundige bei der Bergung hinzuziehen, um die Situation nicht zu verschlimmern.

8.1.6. Landung auf Start- und Landebahnen bzw. Fernverkehrsstraßen

- Landestoß durch Stellen des Vortriebs des Fallschirms gegen die Windrichtung verringern;
- nach der Landung durch Auslaufen bzw. Trennen von der Kappe ein Nachschleifen verhindern;
- Start- und Landebahnen sowie Fernverkehrsstraßen sind auf schnellstem Wege zu verlassen, da immer mit Flug- bzw. Straßenverkehr gerechnet werden muß.

8.1.7. Besonderheiten beim Nachtspringen

Nachtsprünge erfordern wegen der beschränkten Sichtverhältnisse hohe Aufmerksamkeit und Konzentration.
Besondere Handlungen:
1. Die Fallschirmkappe muß nach dem Entfaltungsstoß mit der Taschenlampe sorgfältig abgeleuchtet werden, ob sie sich richtig entfaltet hat und keine Beschädigungen aufweist.
2. Ständig Landezentrum im Auge behalten.
3. Sprungauftrag einhalten bezüglich Steuern, Lösen des FJT-68.
4. Rechtzeitig und umsichtig auf die Landung vorbereiten:
   - Taschenlampe leuchtet nach unten;
   - Höhenmesser ständig beobachten;
   - ständig auf Landestoß gefaßt sein;
   - bei abgelassenem FJT-68 auf Aufschlag des Tornisters konzentrieren, nach etwa 2 s erfolgt die eigene Landung.

8.1.8. Besonderheiten beim Winterspringen

Fallschirmsprünge sind bis zu einer Temperatur von —15°C gestattet. Der Unterschied gegenüber Fallschirmsprüngen im Sommer besteht darin, daß die erforderliche Winterbekleidung die Bewegungsfreiheit am Fallschirm erheblich einschränkt.
Es ist deshalb besonders auf den Sitz der Winterbekleidung, des Schuhwerks sowie das richtige Anpassen des Gurtzeugs zu achten.
Zur Winterbekleidung gehören (je nach Temperatur):
- Sprunghelm mit Kopfschützer,
- Felddienstuniform Winter mit entsprechendem Unterzeug,
- Fünffingerhandschuhe.

Hoher Schnee bei Wintersprüngen ermöglicht gute Landungen und setzt die Verletzungsgefahr herab. Bei Wintersprüngen auf gefrorenem Boden und geringer Schneedecke ist besondere Aufmerksamkeit auf die Landung zu richten. Beim Einsteigen in das Absetzflugzeug/Hubschrauber ist der Schnee vom Schuhwerk zu entfernen, um beim Absprung nicht wegzurutschen. Bereits im Absetzflugzeug richtig in den Haupttragegurt setzen.

8.2. Verhalten in besonderen Situationen beim Fallschirmsprungbetriebsdienst

8.2.1. Hängenbleiben am Absetzflugzeug

Bleibt ein Fallschirmspringer beim Absprung mit seinem Fallschirm am Absetzflugzeug/Hubschrauber hängen, dann hat er sich durch Betätigen der Kappenschnelltrennverschlüsse bzw., wenn es die Situation nicht anders erlaubt, durch Zerschneiden der Gurte oder der Fangleinen vom Flugzeug zu trennen. Erst danach ist der Rettungsfallschirm zu öffnen.

8.2.2. Völliges Versagen des Sprungfallschirms

Dazu gehört das Nichtöffnen des Verpackungssacks nach dem Absprung mit automatischer Öffnung bzw. nach Betätigen der manuellen Öffnungseinleitung.

Richtiges Handeln:
Der Fallschirmspringer ist verpflichtet, 5 s nach dem Absprung bei automatischer Öffnung bzw. 3 s nach Betätigen der manuellen Öffnungsvorrichtung den Rettungsfallschirm sofort zu öffnen:
- Erfassen des Aufzugsgriffs,
- Kopf zurücklehnen,
- Aufzugsgriff ziehen.

8.2.3. Teilweises Versagen des Sprungfallschirms

Zum teilweisen Versagen des Sprungfallschirms gehört:
- Nichtlösen der Stabilisierung;
- Fahnenbildung: Verzögerungssack wird nicht oder nur zum Teil abgezogen und als Fahne hinterhergezogen;
- Hängenbleiben des Hilfsfallschirms.

Auch beim teilweisen Versagen wird der Rettungsfallschirm wie unter Punkt 8.2.2. geöffnet.

8.2.4. Besonderheiten, die ein zusätzliches Öffnen des Rettungsfallschirms erfordern

Der Rettungsfallschirm ist zusätzlich zu öffnen bei
- Brötchenbildung (Fangleinen nach dem Öffnungsvorgang über der Fallschirmkappe),
- verknoteten oder verschlungenen Fangleinen,
- Rissen in der Fallschirmkappe,
- gerissenen Fangleinen,
- Übungen laut Sprungauftrag.

> **Beachte:**
> Ein Trennen von der Fallschirmkappe bei diesen Sprungsituationen in der Luft ist nicht gestattet.

8.2.5. Sprungsituationen, die bei normal entfaltetem Sprungfallschirm eintreten können

Eingedrehte Fangleinen nach dem Öffnungsvorgang
Die Fangleinen drehen sich auf Grund der Belastung von selbst auf. Der Fallschirmspringer kann dieses Aufdrehen durch Körperbewegungen unterstützen.

Fangleinen zwischen den Beinen
Mit Hilfe der Hände und durch Anziehen der Beine Fangleinen in die richtige Lage bringen. Gelingt dies nicht, dann Rettungsfallschirm zusätzlich öffnen, keinesfalls die Leinen kappen.

Beine in Höhe der D-Ringe in den Fangleinen
Mit dem freien Fuß gegen das betreffende freie Ende treten und Fangleinen abstreifen, gegebenenfalls Hände zu Hilfe nehmen.

Kollisionen in gleicher Höhe
Der Sprungfallschirm RS-4/3 B ist kollisionssicher, d. h., nach dem Zusammentreffen zweier Kappen entfernen sie sich voneinander, ohne daß eine Kappe in ihrer Tragfähigkeit nachläßt. Bei Kollisionen sind die Beine und Füße unbedingt zusammenzuhalten, damit sich die Fangleinen des Mitspringers nicht in den Beinen verfangen.

Zusammenhängen zweier Fallschirmspringer in der Luft
Wenn Kollisionen dazu führen, daß zwei Fallschirmspringer sich mit den Fangleinen verfangen und in der Luft zusammenhängen, dann
- mit den Händen vom Mitspringer befreien;
- keinesfalls Leinen des anderen Springers kappen;
- trägt eine Kappe nicht mehr voll, Rettungsfallschirm zusätzlich öffnen;
- notfalls an zwei Fallschirmen gemeinsam landen.

Übereinandertreiben zweier Fallschirmspringer
Durch falsches Ausweichen oder zu spätes Reagieren des oberen Fallschirmspringers kann ein Springer über die Kappe eines unter ihm hängenden Springers treiben. Die Gefahr liegt darin, daß der höher hängende Springer in den Sog der tiefer hängenden Fallschirmkappe gerät, durchfällt und unter Umständen auf die untere Kappe auftrifft. Diese Situation ist besonders gefährlich, wenn er dabei in einen Steuerschlitz der Kappe des unteren Springers gerät.

Richtiges Handeln:
- beim Auftreffen auf die Kappe diese schnell verlassen, zum Kappenrand begeben, ohne daß sein eigener Fallschirm zusammenfällt,
- entsprechend der Situation gemeinsam landen, gegebenenfalls zusätzlich Rettungsfallschirm öffnen.

9. Stabilisierter Fall

9.1. Allgemeines

Fallschirmsprünge mit stabilisiertem Fall werden durchgeführt, um
- große Absprunghöhen mit maximaler Fallgeschwindigkeit zu überwinden;
- Bewaffnung und technische Kampfmittel mitführen zu können;
- den Entfaltungsstoß bei Sprüngen aus schnellfliegenden Flugzeugen zu mindern.

Nach dem Verlassen des Absetzflugzeugs öffnet sich ein kleiner Fallschirm (Stabilisator genannt), der den weiteren Fall des Fallschirmspringers stabilisiert. Durch die geringe Widerstandsfläche des Stabilisators wird eine hohe Fallgeschwindigkeit (max. 50 m/s) erreicht, ohne daß sich der Fallschirmspringer um die vertikale Körperachse dreht. Dadurch sind gegenüber dem freien Fall nur Drehungen des Körpers um die horizontale Achse möglich. Der Fallschirmspringer kann diese Drehungen mit den Händen und Beinen verhindern.

9.2. Fallschirmsprünge ohne Ausrüstung

Die Sprungausgangsstellung im Absetzflugzeug/Hubschrauber und der Sprung selbst sind wie bei Fallschirmsprüngen mit Sofortöffnung auszuführen.
Die Beine sind leicht angehockt, die Knie und Fußgelenke zusammen, die Hände verbleiben wie in der Sprungausgangsstellung.



Körperhaltung in der Luft beim Absprung [Bild 623.1]




Steuern während des stabilisierten Falls [Bild 623.2]
a – Handstellung bei Drehung des Körpers nach rechts; b – bei Drehung des Körpers nach links

Nach dem Absprung sind die Hände vor den Körper zu bringen. Die Ellenbogen sind angewinkelt, die Unterarme liegen im rechten Winkel zur Fallrichtung, die Hände sind etwa 1 Meter auseinander. Die Handteller zeigen in Fallrichtung, die Finger sind geschlossen. Zum Steuern des stabilisierten Falls sind die Handflächen zu drehen. Sie bilden gegenüber der anströmenden Luft die Ruder. Bei Drehungen rechts sind beide Handflächen nach links zu stellen.
Hört das Drehen auf, sind die Handflächen wieder langsam nach rechts zu drehen.
Hört das Drehen nicht auf, sind die Beine weiter anzuhocken und die Fußstellung ist zu überprüfen. Die Fußsohlen müssen zueinander parallel sein.

Merke:
Vor dem Sprung sind die Spanngurte gleichmäßig straff anzuziehen, sonst entstehen starke Körperdrehungen!

Kommen Fallschirmspringer während des stabilisierten Falls übereinander, hat der höher befindliche nach rechts oder links auszuweichen, indem er die Arme und Beine gestreckt nach vorn bringt, um möglichst schnell die vertikale Fallinie des unter ihm befindlichen zu verlassen. Gelingt das dem höher befindlichen nicht, dann hat dieser seinen Fallschirm 5 Sekunden vor Ablauf der festgelegten Fallzeit zu öffnen.
Der Fallschirm ist mit der rechten Hand zu öffnen. Dabei gehen beide Hände über Kreuz an den Körper, die rechte erfaßt den Griff, und durch gleich-



Körperhaltung, um einem Fallschirmspringer auszuweichen. Durch das Anströmen der Luft von unten gleitet der Fallschirmspringer während des Fallens gleichzeitig nach vorn [Bild 623.3]



Körperhaltung beim Öffnen des Doppelkegelschlosses und somit des Fallschirms [Bild 623.4]

mäßiges Strecken beider Arme nach außen vorn wird das Doppelkegelschloß geöffnet. Die ausgestreckten Arme verhindern das Nachvornfallen des Körpers nach dem Öffnen des Doppelkegelschlosses.

Beachte:

1. Bei Fallschirmsprüngen ab 10 Sekunden stabilisierten Fall sind die Schutzbrille und die Stoppuhr mitzuführen.
2. Im Moment des Lösens vom Absetzflugzeug bzw. Hubschrauber ist die Stoppuhr mit der linken Hand in Betrieb zu setzen und bei Erreichen der befohlenen Fallzeit das Doppelkegelschloß zu öffnen!

9.3. Fallschirmsprünge mit Ausrüstung

Bei Fallschirmsprüngen mit Waffe, Schutzmaske und Fallschirmjägertornister mit mehr als 5 Sekunden Fallzeit im stabilisierten Fall ist der Fallschirmjägertornister vor dem Absprung fest anzuziehen und nach dem Absprung mit den Hacken der Sprungschuhe am Boden des Tornisters festzuklemmen.

Beachte:

Kann der FJT mit den Füßen nicht allein festgeklemmt werden, müssen die Hände diese Tätigkeit unterstützen, ehe sie zum Steuern des stabilisierten Falls benutzt werden.



Lage des Körpers im stabilisierten Fall mit Fallschirmjägertornister [Bild 623.5]

9.4. Fallschirmsprünge aus den Flugzeugtypen AN-8 und AN-12

Die Absetzgeschwindigkeit beträgt aus beiden Typen 300 bis 320 km/h. Diese Geschwindigkeit hätte bei Sofortöffnung des Fallschirms große Entfaltungsstöße, die für den Fallschirmspringer und den Fallschirm unerträglich sind, zur Folge. Deshalb sind mindestens 3 bis 5 Sekunden stabilisierter Fall vor dem Öffnen des Sprungfallschirms notwendig. Nach dieser Zeit ist die horizontale Geschwindigkeit auf 200 bis 150 km/h abgebremst und der Entfaltungsstoß wieder normal.

10. Wassersprünge

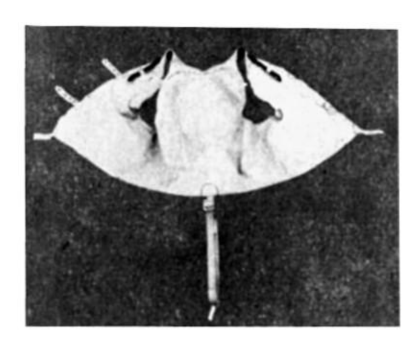
10.1. Allgemeines

Fallschirmsprünge ins Wasser sind für jeden Fallschirmspringer von großer Bedeutung. Einmal kann es beim Fallschirmspringen in der Nähe von Wasserhindernissen durchaus vorkommen, daß ein Fallschirmspringer im Wasser landet. Zum anderen können taktische Aufgaben ein Absetzen über Wasser direkt erfordern. Deshalb muß jeder Fallschirmspringer die Wasserlandung beherrschen.
Die Besonderheit der Fallschirmsprünge mit Wasserlandung besteht darin, daß der Fallschirmspringer sich in der Luft durch Befreien vom Gurtzeug auf die Wasserlandung vorbereitet und sich im Moment des Berührens der Wasseroberfläche vom Gurtzeug befreit.

10.2. Ausrüstung für Wassersprünge

10.2.1. Schwimmweste SASCH – 43 p

Wassersprünge sind grundsätzlich mit einer Schwimmweste durchzuführen. Deshalb muß jeder Fallschirmspringer den Aufbau sowie die Benutzung der Schwimmweste kennen.
Die Schwimmweste SASCH-43 p besteht aus gummiertem Gewebe und ist mit Ekazellplatten ausgestattet. Sie enthält zwei Kammern, von denen zwei Gummischläuche mit Ventil und Mundstück nach außen führen. Durch diese können die Kammern der Weste aufgeblasen werden. Die Schwimmweste trägt bereits bei leeren Kammern, jedoch muß sie wegen der mitgeführten Ausrüstung zusätzlich aufgeblasen werden.
Die Schwimmweste besteht aus den beiden Brustteilen und dem Rückenteil. An den Brustteilen befinden sich zwei Brustriegel zum Verschließen der Weste. Unten ist der Haltegurt angebracht, der die hintere und vordere Seite der Schwimmweste zusammenhält.
Beim Anlegen der Schwimmweste werden zuerst die Brustriegel geschlossen,



Schwimmweste
SASCH-43 p [Bild 624.1]



Fallschirmspringer mit angelegter Schwimmweste [Bild 624.2]

danach der Haltegurt. Der Fallschirm wird so über der Schwimmweste angelegt, daß sich beide Mundstücke unter dem Brustgurt des Fallschirms befinden und für den Springer leicht zugänglich sind.
Beim Herunterdrücken des Mundstücks, verbunden mit einer Rechtsdrehung, ist das Ventil offen. Die betreffende Kammer kann aufgeblasen werden. Dreht man das Mundstück nach links und läßt es zurückschnappen, ist das Ventil geschlossen.

Beachte:
Vor dem Anlegen ist die Stellung der Ventile zu prüfen.

10.2.2. Ausrüstung eines Fallschirmspringers für Wassersprünge

Folgende Ausrüstung wird für Fallschirmsprünge ins Wasser benötigt:
1. Sprungausrüstung:
   Sprung- und Rettungsfallschirm, Kappmesser;
2. Schwimmweste;
3. Sprungbekleidung, bestehend aus: Sporthose, Sporthemd, Felddienstanzug, Sprunghelm, Turnschuhen.

10.3. Wassersprungplatz

Das Gewässer muß folgenden Forderungen entsprechen:
- Größe der Wasserfläche mindestens 400 m × 600 m;
- Wassertiefe mindestens 2,5 m; gemessen von der Oberkante einer evtl. Bewachsung mit Wasserpflanzen;
- Wassertemperatur mindestens 16°C;
- Strömungsgeschwindigkeit nicht über 1 m/s.

Zur Organisation und Sicherstellung eines Wasserspringens ist folgendes notwendig:
- Bootsanlegestelle und Anfahrtsweg für Kfz.;
- ein rot-weiß gekennzeichnetes, im Zentrum der Landefläche verankertes Schlauchboot, von dem aus zur Kenntlichmachung der Windrichtung Nebelkörper gezündet werden;
- motorgetriebene Bergungsboote;
- Der Diensthabende am Landeplatz ist ausgerüstet mit Leuchtsignalmitteln weiß, Doppelfernrohr, Megaphon, zwei Rettungsringen mit je einer 15 m langen Leine, einem Bootshaken, zwei Paddeln.

Der Diensthabende am Landeplatz befindet sich auf einem der motorgetriebenen Bergungsfahrzeuge.
An der Anlegestelle müssen vorhanden sein:
- ein Landekreuz oder eine Funkstation zur Verbindungsaufnahme mit der Absetzbesatzung,
- Med.-Personal mit Sankra,
- Leuchtsignalmittel,
- Doppelfernrohr,
- Megaphon,
- technische Zone zum Abstellen der Kfz.,
- Aufenthaltszone,
- Wartungszone für das Trocknen und die erste Pflege der Fallschirme.

Alle Fallschirmspringer sind vor Ubungssprüngen in das Gewässer einzuweisen. Dabei ist besonders auf Hindernisse zu achten.

10.4. Handlungen des Fallschirmspringers bei Wassersprüngen

Am Boden

Das Gurtzeug ist mit angelegter Schwimmweste gut anzupassen. Dabei ist besonders der Hüftgurt sehr weit zu stellen, damit der Haupttragegurt etwa bis zur Mitte der Oberschenkel nach vorn geschoben werden kann. Der Fallschirmspringer muß bequem ins Gurtzeug passen.

In der Luft

Bereits nach dem Platznehmen im Absetzflugzeug/Hubschrauber hat sich der Fallschirmspringer richtig in das Gurtzeug hineinzusetzen.
Nach dem Absprung hat er folgende Tätigkeiten auszuführen:
1. Kontrolle der Kappe und Fangleinen auf Beschädigungen bzw. Deformierungen;

2. Orientierung nach dem Wasserlandeplatz und der Windrichtung (Nebel am Landeplatz, Richtung der Wellenbewegung, Rauch aus Schornsteinen);
3. Ansteuern des Wasserlandeplatzes unter Beachtung der Mitspringer;
4. nochmaliges Hineinsetzen in den Haupttragegurt, dazu mit beiden Händen den Haupttragegurt nach vorn schieben;
5. in etwa 200 m Höhe die linke Befestigung des Rettungsfallschirms am Sprungfallschirm (Steckschlösser) lösen, den linken Schnellklinkkarabinerhaken am Kappenschnelltrennverschluß ausklinken, so daß der Rettungsfallschirm an der rechten Körperseite hängt;
6. Öffnen des Steckschlosses des Brustgurts;
7. Öffnen der Steckschlösser an den Beingurten in der Reihenfolge rechts – links;
8. In etwa 50 m Höhe:
   Mit der linken Hand wird rechts der Brustriegel erfaßt. Danach wird der rechte Arm durch den rechten Schultergurt gesteckt und zwischen linkem Arm und Brust zu den linken freien Enden geführt. Die rechte Hand greift zwischen die linken freien Enden in Höhe der unteren Vernähung.
10. In dieser Haltung verbleibt der Fallschirmspringer bis kurz über der Wasseroberfläche.
11. Mit Berühren der Wasseroberfläche dreht sich der Fallschirmspringer nach links aus dem Gurtzeug heraus.

Nach der Landung

1. Gurtzeug bis zum Zusammenfallen der Fallschirmkappe festhalten.
2. Bergen des Fallschirms vom Wasser aus unterstützen, indem der Stabilisator erfaßt wird und durch Schwimmen der Fallschirm gestreckt wird. Stabilisator dem Bergefahrzeug übergeben.

11. Ordnung und Ablauf des Fallschirmsprungbetriebsdienstes (FSBD) [625]

11.1. Allgemeine Forderungen

Die Teilnehmer am FSBD haben sich so zu verhalten, daß Personen und Sachwerte nicht gefährdet oder beschädigt sowie Sicherheit und Ordnung gewahrt werden. Sie müssen körperlich und geistig voll einsatzbereit sein.
Fallschirmspringer sind nur dann zu Fallschirmsprüngen zuzulassen, wenn

- sie nicht unter Einfluß von Alkohol oder anderen Mitteln, die ihre geistige Funktion beeinträchtigen, stehen;
- sie innerhalb von 24 Stunden vor dem Fallschirmspringen mindestens 7 Stunden geruht haben;
- der Gesundheitszustand vom Diensthabenden des medizinischen Dienstes oder vom Sprungleiter durch Befragen kontrolliert wurde.

Merke:
Fallschirmsprünge mit leerem bzw. überfülltem Magen sind verboten!

11.2. Diensthabende beim FSBD

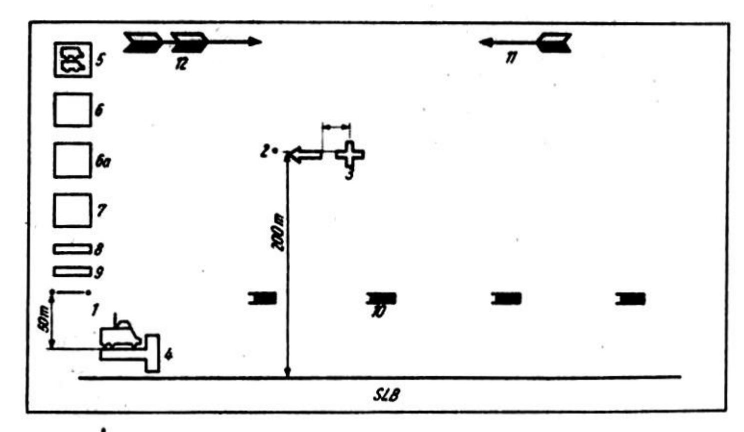
Die Diensthabenden beim FSBD werden aus den Reihen der Unteroffiziere und Offiziere gestellt und im Sprungleiterjournal aufgeführt und bestätigt.
Zum FSBD werden folgende Diensthabende befohlen:
Der **Sprungleiter** ist für die gesamte Organisation und Durchführung des FSBD verantwortlich und Vorgesetzter aller Teilnehmer am FSBD.
Der **Diensthabende am** Start organisiert den FSBD an Hand des Sprungleiterjournals, erteilt die Sprungaufträge an die Fallschirmspringer und gibt Hinweise für den bevorstehenden Fallschirmsprung. Ihm sind alle Fallschirmspringer unterstellt. Er ist der Stellvertreter des Sprungleiters.
Der **Diensthabende der Endkontrollinie** kontrolliert das richtige Anlegen der Fallschirme, der Bewaffnung und Ausrüstung. Er ist gegenüber den Fallschirmspringern weisungsberechtigt.
Der **Absetzer** ist für die Sprunggruppe im Absetzflugzeug/Hubschrauber verantwortlich und ihr gegenüber weisungsberechtigt. Er weist jedem Fallschirmspringer seinen Platz zu, überprüft die Sprungausrüstung und die Sprungausgangsstellung und gibt das Kommando für den Sprung.
Der **Diensthabende des Landeplatzes** steht im Zentrum des Landeplatzes am Landekreuz und Windrichtungspfeil. Er gibt den Fallschirmspringern während der Landevorbereitung Hinweise und wertet nach dem Sprung das Verhalten in der Luft aus.
Der **Sprunggruppenführer** ist der Vorgesetzte der Sprunggruppe. Er ist für das Packen der Fallschirme, für das richtige Anlegen der Fallschirme, der Bewaffnung und Ausrüstung, für das Sammeln der Sprunggruppe nach dem Sprung und für die Kontrollen und Meldungen verantwortlich. Bei Fallschirmsprüngen auf Absetzplätzen übernimmt er die Tätigkeiten des Absetzers und erteilt das Kommando für den Sprung auf das Signal des Flugzeugführers.

Der **Diensthabende des medizinischen Dienstes** ist für die gesundheitliche Betreuung der Angehörigen des FSBD verantwortlich.

11.3. Startaufbau

11.3.1. Startaufbau für Tagessprünge

Der Sprungplatz ist entsprechend dem Bild 625.1 einzurichten. Folgende Zonen und Linien sind festzulegen und durch Fähnchen zu kennzeichnen:
In der **technischen Zone** sind alle Kfz. in Richtung der Landefläche aufzustellen. Die Kraftfahrer haben sich bei ihrem Kfz. aufzuhalten und das Sinken der Fallschirmspringer zu beobachten, um einer möglichen Landung auf den Kfz. rechtzeitig ausweichen zu können.
In der **Aufenthaltszone** haben sich alle Fallschirmspringer aufzuhalten, bis sie in andere Zonen befohlen werden. In der Aufenthaltszone kann das Rauchen gestattet werden.
Die **Packzone** dient zum Packen der Fallschirme und der Sprungvorbereitung.
In der **Bereitstellungszone** werden die Sprungausrüstungen in der Reihenfolge der Sprunggruppen auf Packbahnen bereitgestellt.
In der **Vorkontrollinie** werden die Fallschirmspringer durch den Sprunggruppenführer und in der **Endkontrollinie** durch den Diensthabenden der Endkontrollinie kontrolliert. Diese Linien sind durch je 2 rote Fähnchen zu kennzeichnen.
Im Zentrum der Landefläche sind ein Landekreuz und ein Windrichtungspfeil auszulegen.



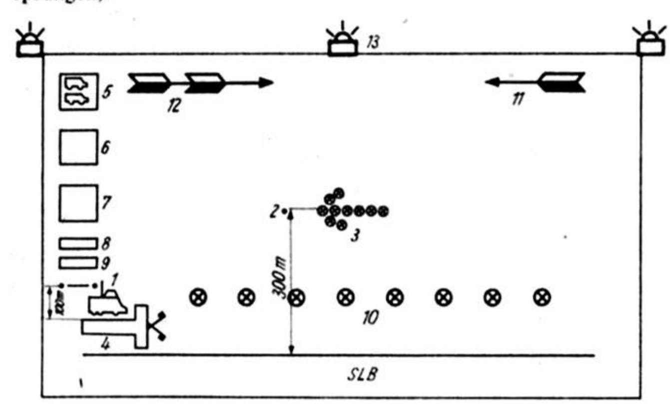
Sprungplatz für Tagsprünge [Bild 625.1]



Fallschirmjägerzug in der Aufenthaltszone, bereit zum Anlegen der Sprungausrüstung [Bild 625.2]

11.3.2. Startaufbau für Nachtsprünge

Der Sprungplatz ist für Nachtsprünge gemäß Bild 625.2 aufzubauen. Der Startaufbau gleicht dem bei Tagsprüngen. Die Bereitstellungszone und die Kontrollinie sind mit Scheinwerfern zu beleuchten.
Die technische Zone ist mit roten Lampen zu kennzeichnen. Der Windrichtungspfeil ist mit weißen Lampen zu errichten. Er muß mindestens 300 m von der Start- und Landebahn entfernt sein. Die äußere Begrenzung der Landefläche ist durch Lampen zu kennzeichnen (nur bei Übungssprüngen).



Sprungplatz für Nachtsprünge [Bild 625.3]

11.4. Ablauf und Verhalten beim FSBD

11.4.1. Einweisung

Vor Beginn des FSBD weist der Sprungleiter alle Fallschirmspringer ein in:
- die Art der Fallschirmsprünge;
- die topographische Orientierung;
- die Einteilung des Sprungplatzes entsprechend dem Startaufbau;
- die Signale und Zeichen;
- das Verhalten bei Landungen auf der Start- und Landebahn sowie bei Außenlandungen;
- die meteorologischen Bedingungen, den voraussichtlichen Absetzpunkt und die Größe der Abdrift;
- die Sammelräume und Rückmarschwege;
- die Gefahrenstellen auf dem Sprungplatz und dem Gelände in der Nähe.

Zum Schluß befiehlt der Sprungleiter die Höheneinstellung für den Fallschirmsprungautomaten.

11.4.2. Bereitstellen der Sprungausrüstung

Die Sprungausrüstungen werden in der Reihenfolge des Springens sprunggruppenweise auf Packbahnen in der Bereitstellungszone aufgestellt. Abstand von Packbahn zu Packbahn (Sprunggruppe zu Sprunggruppe) 3 m, Zwischenraum von Sprungausrüstung zu Sprungausrüstung 1 m.

11.4.3. Anlegen der Sprungausrüstung

Die Sprungausrüstung ist auf das Kommando »Fallschirme anlegen« des Sprunggruppenführers anzulegen. Beim Anlegen unterstützt die zweite Sprunggruppe die erste.
Reihenfolge:
1. Sprungfallschirm durch den Helfer anheben;
2. Schultergurte links und rechts auf die Schultern legen;
3. Brustriegel schließen;
4. Sitzgurt über das Gesäß ziehen;
5. Transporttasche zusammengelegt in die Weichteile legen und Beingurte schließen, Beingurte anziehen;
6. Rettungsfallschirm mit den Schnellklinkkarabinerhaken in die Ösen der Kappenschnelltrennverschlüsse einklinken;
7. beide Verpackungssäcke durch Steckschlösser links und rechts verbinden;
8. Rettungsfallschirm an den PAS-Gurten fest anziehen.





Fallschirmjäger mit angelegter Sprungausrüstung [Bild 625.4]
a – mit MPi und Schutzmaske; b – mit lMG und Schutzmaske; c – mit MPi, Schutzmaske und Fallschirmjägertornister

11.4.4. Kontrollen

Die Fallschirmspringer sind vom Sprunggruppenführer (Vorkontrolle) und vom Diensthabenden der Endkontrollinie (Endkontrolle) zu kontrollieren. Es ist von allen 4 Körperseiten der Sitz der Bekleidung, der Sprung- und der Gefechtsausrüstung zu kontrollieren.

11.4.5. Fallschirmsprung

Vor dem Besteigen des Absetzflugzeugs bzw. Hubschraubers erteilt der Diensthabende am Start den Fallschirmspringern den Sprungauftrag unter Berücksichtigung der meteorologischen Bedingungen und weist auf die Handhabung des Rettungsfallschirms hin. Danach besteigt die Sprunggruppe in Reihe das Absetzflugzeug bzw. den Hubschrauber.
Die weiteren Handlungen sind in Teil A, Ziffer 7.2. beschrieben.

11.4.6. Zeitabstände

Bei erweiterten Gruppensprüngen können aus dem Flugzeugtyp AN-2 bei einem Anflug maximal 8, aus der AN-8 maximal 40 und aus dem Hubschrauber Mi-4 maximal 7 Fallschirmspringer abgesetzt werden.



Sprunggruppe steigt in den Hubschrauber Mi-4 [Bild 625.5]

Der Zeitabstand zwischen den Fallschirmspringern bei automatischer Fallschirmöffnung beträgt:

- AN-2 mindestens 1 s,
- AN-8 mindestens 0,5 s,
- Mi-4 mindestens 1,5 s.

Bei Fallschirmsprüngen bei Nacht oder mit manueller Fallschirmöffnung sind diese Zeitabstände (außer bei AN-8) zu verdoppeln.

Teil B
Gefechtsdienst



1.1. Aufgaben der Fallschirmjägergruppe

Die Fallschirmjägergruppe wird vor allem zur Bekämpfung von Objekten im rückwärtigen Gebiet des Gegners eingesetzt. Sie hat vorwiegend solche Objekte zu bekämpfen, die den Verlauf und den Ausgang eines Gefechts wesentlich beeinflussen können. Dazu gehören

- Kernwaffeneinsatzmittel;
- entfaltete und marschierende Führungsstellen;
- nachrichtentechnische Mittel;
- Versorgungseinrichtungen;
- Verkehrseinrichtungen.

Die Gefechtshandlungen der Fallschirmjägergruppen müssen den Gegner plötzlich und unerwartet treffen. Sie müssen gut organisiert, überraschend und schnell durchgeführt werden, damit die Fallschirmjägergruppe die kräftemäßige Unterlegenheit ausgleichen kann. Fallschirmjägergruppen können in allen Gefechtsarten eingesetzt werden. Die Fallschirmjägergruppe muß bereit und in der Lage sein, ihre Aufgabe unter komplizierten Bedingungen, hohen physischen Belastungen und ohne Unterstützung zu erfüllen.

Voraussetzungen für den Erfolg sind
- ein festes Kollektiv;
- politische Klarheit;
- hervorragende Ergebnisse in der Gefechtsausbildung;
- fester Wille zum Sieg;
- gute Kameradschaft und festes Vertrauen in das Kampfkollektiv
- rechtzeitige und umfassende Vorbereitung auf die Handlungen;
- klare und exakte Aufgabenstellung durch die Vorgesetzten.

Die Angehörigen der Fallschirmjägergruppe müssen sich auszeichnen durch
- Kühnheit und Initiative;
- Entschlossenheit und Unerschrockenheit;
- Zuverlässigkeit und Präzision in den Handlungen.

1.2. Vorbereitung auf die Handlungen

Die Fallschirmjäger bereiten sich auf der Grundlage von Vorbefehlen vor. Die Vorbefehle erteilt der Gruppenführer oder dessen Stellvertreter. Der Stellvertreter leitet in der Regel die Vorbereitung.

Merke:
Bei der Vorbereitung der Fallschirmjägergruppe erfährt jeder nur das, was zur Erfüllung seiner Aufgabe notwendig ist.

1.2.1. Materiell-technische Vorbereitung

Der Inhalt der materiell-technischen Vorbereitung wird durch Vorbefehle gegeben, sie wird vom Stellvertreter des Gruppenführers geleitet. Durchgeführt wird die materiell-technische Vorbereitung von den Fallschirmjägern.
Die materiell-technische Vorbereitung umfaßt:
- Überprüfung der persönlichen Bewaffnung auf
  - Funktionstüchtigkeit,
  - Treffgenauigkeit (wenn neue Waffen zugeführt wurden);
- Überprüfen der mitzunehmenden Bekleidung und Ausrüstung auf
  - Vollständigkeit,
  - einwandfreien Zustand,
  - guten Sitz und richtige Trageweise,
  - einwandfreie Funktion,
  - die zweckmäßige Unterbringung am Mann oder im Transportmittel;
- Überprüfung der Fallschirmausrüstung auf
  - Zustand der gepackten Fallschirme,
  - Vollzähligkeit der Fallschirmausrüstung,
  - richtigen Sitz.

  Sind die Fallschirme nicht gepackt, dann werden sie unter Leitung des Fallschirmwarts gepackt.
- Vorbereitung des Funkgeräts;
  der Funker kontrolliert die
  - Vollzähligkeit der Teile des Geräts, des Zubehörs und der Ersatzteile;
  - Akkumulatoren;
  - Antenne;
  - Funktionstüchtigkeit des Funkgeräts;
  - Funktionstüchtigkeit des Ladegeräts.

  Die Überprüfung des Funkgeräts nimmt der Funker unter Anleitung eines Offiziers vor.
- Vorbereitung der KC-Aufklärungsgeräte (durch die KC-Aufklärer) auf
  - Vollzähligkeit der Geräte,
  - Funktionstüchtigkeit.

1.2.2. Studium der Aufgabe

1.2.2.1. Studium der Marschstrecke

Die Marschstrecke wird an Hand einer Karte großen oder mittleren Maßstabs (meist 1:50000 oder 1:100000) studiert.
Ziel des Studiums ist es, die Fallschirmjäger auf die Handlungen im rückwärtigen Gebiet des Gegners topographisch vorzubereiten. Sie müssen mit allen Gegebenheiten des Handlungsraums vertraut sein.

Beim **Studium der Marschstrecken** sind einzuschätzen:
- die *Marschstrecke* und ihr Verlauf; dazu gehören
  - das Straßen- und Wegenetz und dessen Zustand.

- die Möglichkeiten der Bewegung im bedeckten Gelände,
- die Möglichkeiten, Hindernisse zu umgehen,
- die Länge der Marschstrecke,
- die mögliche Dauer des Marsches;

- die *Bodenbewachsung;* dazu gehören
  - Wald- und Kuschelgelände,
  - Wiesen, Gärten und Parkanlagen,
  - Sümpfe (Moore);
- das *Relief;* dazu gehören
  - Berge und Höhen,
  - Täler und Schluchten,
  - Kessel und Mulden;
- *Hindernisse;* dazu gehören
  - Bäche und Flüsse,
  - Teiche und Seen,
  - Ortschaften und Gehöfte,
  - Verkehrsknoten,
  - hydrotechnische Bauten,
  - Industrieanlagen;
- Möglichkeiten zum *Ausweichen* und *Absetzen*, falls der Gegner die Fallschirmjägergruppe entdeckt und verfolgt;
- *Umgehungsmöglichkeiten* für die Fallschirmjägergruppe, falls sie auf Kräfte des Gegners stößt.

1.2.2.2. Studium des Handlungsraums

Das Studium des Handlungsraums an Hand der Karte hat das Ziel, die Fallschirmjägergruppe bereits vor dem Einsatz mit den topographischen Gegebenheiten des Handlungsraums vertraut zu machen.

Zum **Handlungsraum** gehören
- der Abschnitt des Eindringens bzw. der Absetzraum oder der Landeplatz;
- der Raum der Basis;
- der Raum des gegnerischen Objekts;
- der Raum der Wiederaufnahme.

Das Studium umfaßt
- die topographische Einschätzung;
- die Einschätzung der taktischen Möglichkeiten des Gegners;
- die Einschätzung der taktischen Möglichkeiten der Fallschirmjägergruppe.

Die *topographische Einschätzung* umfaßt
- das Relief;
- die Bodenbedeckung;
- die Hindernisse.

Die *Einschätzung der taktischen Möglichkeiten des Gegners* umfaßt
- mögliche Räume, die vom Gegner besetzt sind;
- mögliche Marsch- bzw. Nachschubstraßen;
- mögliche Geländeabschnitte zum Anlegen eines Hinderhalts.

Die *Einschätzung der taktischen Möglichkeiten der Fallschirmjägergruppe* umfaßt
- den günstigsten Weg im befohlenen Abschnitt des Eindringens bzw. vom Absetzraum oder Landeplatz festzulegen;
- günstige Räume für Basis und die Wechselbasis auswählen;
- Sammelpunkte für die einzelnen Etappen festlegen;
- einen günstigen Platz der Wiederaufnahme im befohlenen Raum festlegen.

1.2.2.3. Studium des Objekts

Das Studium des Objekts hat zum Ziel, die Fallschirmjäger bereits vor dem Einsatz mit dem Objekt, der näheren Umgebung sowie mit der Sicherung und Bewachung vertraut zu machen. Zum Studium können Karten, Luftbildaufnahmen, Fotos und Zeichnungen, Beschreibungen, nachgebildete Modelle, nachgebildete Objekte am Sandkasten benutzt werden.

Das Studium umfaßt
- das Kennenlernen des eigentlichen Objekts;
- das Vertrautmachen mit dem angrenzenden Gelände;
- die Auswahl der Wege zur unerkannten Annäherung und zum schnellen Verlassen;
- das Erkennen möglicher Punkte und Abschnitte der Sicherungskräfte und -anlagen des Gegners.

1.2.3. Vorbereitung der Fallschirmjäger auf die Handlungen

Die Vorbereitung der Fallschirmjäger auf die Handlungen wird unterteilt in
- die persönliche Vorbereitung der Fallschirmjäger;
- das Überprüfen der Kenntnisse durch den Gruppenführer;
- das Üben bestimmter Elemente des Gefechtsdienstes.

Zeitdauer und Umfang der persönlichen Vorbereitung sind abhängig von der zur Verfügung stehenden Zeit und von der Aufgabe.

Die persönliche Vorbereitung umfaßt
- Empfang der Munition und Füllen der Magazine;
- Überprüfen und Vervollständigen der persönlichen Gegenstände wie Streichhölzer bzw. Feuerzeug, Papier, dünner Draht, Bindfaden, einige Nägel, Taschentuch;
- Abgabe aller nicht benötigten persönlichen Sachen.

Nach Abschluß der persönlichen Vorbereitung überprüft der Gruppenführer die Kenntnisse der Fallschirmjäger über die Aufgabe. Dabei werden besonders überprüft:

- Kenntnisse über den Marschweg;
- Kenntnisse über den Handlungsraum;
- Kenntnisse über das Objekt;
- Kenntnisse über den zu erwartenden Gegner.

Der Funker wird vor jedem Einsatz gesondert vom Gruppenführer überprüft. Wenn zur Vorbereitung der Fallschirmjägergruppe noch Zeit zur Verfügung steht, befiehlt der Gruppenführer, solche Elemente des Gefechtsdienstes zu üben, die zur Lösung der Gefechtsaufgabe besonders wichtig sind.

1.2.4. Verlasten der Ausrüstung und Kampfmittel

Der Fallschirmjäger ist gezwungen, alle Ausrüstungsgegenstände und Kampfmittel, die er zur Erfüllung seiner Gefechtsaufgabe benötigt, am Mann oder im Teil I bzw. Fallschirmjägertornister mitzunehmen.

1.2.4.1. Unterbringen der Ausrüstung und Kampfmittel am Mann

Gegenstand	im Felddienstanzug der mot. Schützen	im Felddienstanzug der Aufklärer/Fallschirmjäger
Pistole	in der vorderen linken Innentasche	in der vorderen linken Innentasche
2. Pistolenmagazin	in der rechten Armtasche	in der rechten Armtasche
MPi-Magazine	1 Magazin in der MPi 3 Magazine in der Magazintasche am Koppel vorn rechts	1 Magazin in der MPi 3 Magazine in der Magazintasche am Koppel vorn rechts Beim Fallschirmsprung: Magazin aus der MPi in die linke Beintasche; Magazintasche im Fallschirmjägertornister
Seitengewehr Kampfmesser	am Koppel vorn links	in der rechten Beintasche
Magazine f. lMG	1 Magazin im lMG 2 Magazine in der Magazintasche am Koppel vorn rechts	1 Magazin im lMG 2 Magazine in der Magazintasche am Koppel vorn rechts Beim Fallschirmsprung: Magazin aus dem lMG in die linke Beintasche; Magazintasche im Fallschirmjägertornister
Trommel für lMG	2 in der Tragetasche am Tragegestell auf dem Rücken	2 Trommeln in der Tragetasche am Tragegestell auf dem Rücken Beim Fallschirmsprung: im Fallschirmjägertornister
Granaten für d. RPG-7	2 Granaten in der Tragetasche auf dem Rücken des Schützen 1	2 Granaten in der Tragetasche auf dem Rücken des Schützen 1

Gegenstand	im Felddienstanzug der mot. Schützen	im Felddienstanzug der Aufklärer/Fallschirmjäger
	3 Granaten in der Tragetasche auf dem Rücken des Schützen 2	3 Granaten in der Tragetasche auf dem Rücken des Schützen 2 Beim Fallschirmsprung: im Fallschirmjägertornister
Optisches Visier der 40-mm-Panzerbüchse	in der Tragetasche vorn rechts am Koppel des Schützen 1	in der Tragetasche vorn rechts am Koppel des Schützen 1. Beim Fallschirmsprung: im Fallschirmjägertornister
Kompaß	in der rechten Armtasche	in der rechten Armtasche
Waffenreinigungsgerät	in der rechten Beintasche	in der rechten Gesäßtasche
Funkgerät R-126	am Koppel vorn links oder umgehängt	am Koppel vorn links oder umgehängt
Schutzmaske	an der linken Körperseite mit Riemen über der rechten Schulter	an der linken Körperseite mit Riemen über der rechten Schulter
Dosimeter	in der linken Armtasche	in der linken Armtasche
Entgiftungspäckchen	in der Schutzmaskentasche	in der Schutzmaskentasche
Schutzumhang u. Schutzhandschuhe	in der Schutzmaskentasche	in der Schutzmaskentasche
Feldspaten	am Koppel hinten rechts zwischen Magazintasche und Feldflasche	am Koppel hinten rechts zwischen Magazintasche und Feldflasche Beim Fallschirmsprung: im Fallschirmjägertornister
Verbandsmittelsatz	in der linken Beintasche	in der linken Beintasche
med. Schutzpäckchen	in der linken Beintasche	in der linken Beintasche
Karte, Skizzenblock, Bleistift	in der rechten Beintasche	in der linken Beintasche
Feldflasche	am Koppel hinten zwischen Feldspaten und Schutzmaskentasche	am Koppel hinten zwischen Feldspaten und Schutzmaskentasche Beim Fallschirmsprung: im Fallschirmjägertornister
Verpackungseinheit für Zündmittel	in der linken Armtasche	in der linken Armtasche

1.2.4.2. Unterbringen der Ausrüstung und Kampfmittel im Teil I bzw. Fallschirmjägertornister

Alle Ausrüstungsgegenstände und Kampfmittel, die der Fallschirmjäger für seine Gefechtsaufgabe benötigt und nicht am Mann trägt, muß er im Fallschirmjägertornister bzw. im Teil I mitnehmen.
Art und Menge der mitzunehmenden Ausrüstung und Kampfmittel hängen von der Gefechtsaufgabe ab.
Die Aufteilung der Ausrüstungsgegenstände und Kampfmittel befiehlt der Gruppenführer.
Jeder Fallschirmjäger soll annähernd das gleiche Gewicht tragen; vor allem die Kampfmittel sollen auf die gesamte Fallschirmjägergruppe aufgeteilt werden.

Beachte:
Die Ausrüstungsgegenstände und Kampfmittel sind so aufzuteilen, daß der Verlust eines Fallschirmjägertornisters bzw. eines Teil I nicht den Verlust aller Ausrüstungsgegenstände bzw. Kampfmittel einer bestimmten Art zur Folge hat.

Merke:
Beim Verpacken sind die Kampfmittel immer zum Schluß einzupacken, damit sie beim Öffnen sofort griffbereit sind.

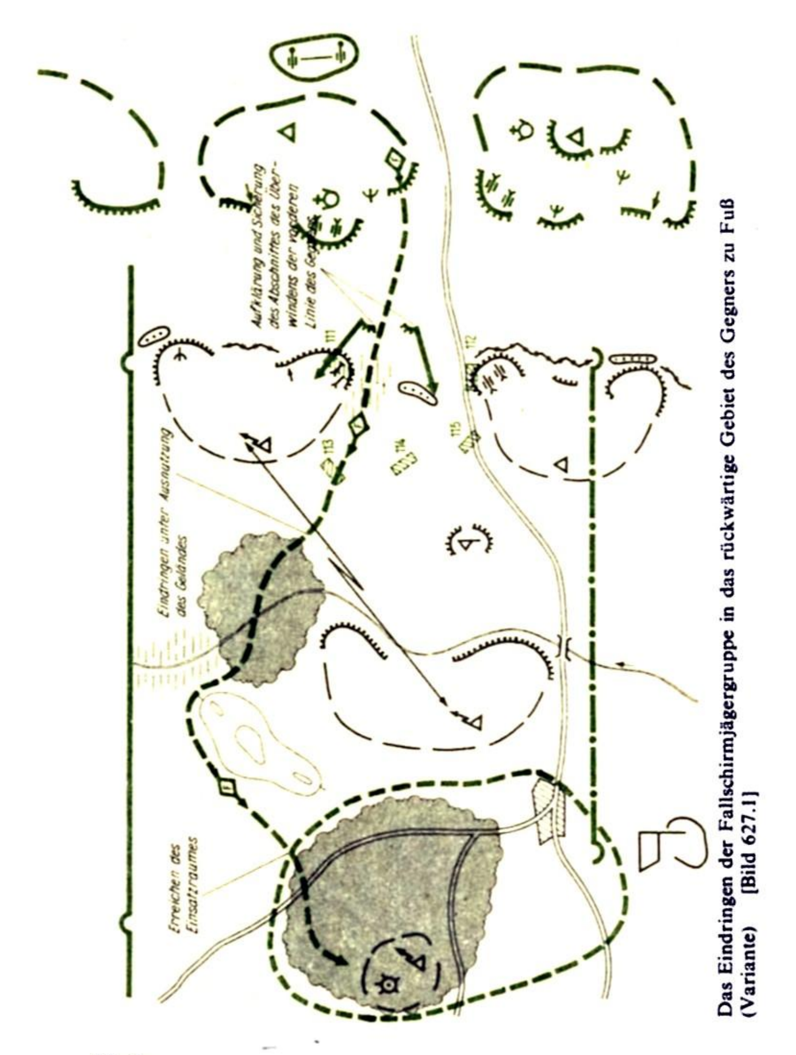
2. Eindringen der Fallschirmjägergruppe (FJG) in das rückwärtige Gebiet des Gegners [627]

2.1. Allgemeines

Eindringen der Fallschirmjägergruppe heißt: sie überwindet gedeckt die Gefechtsordnung des Gegners mit dem Ziel, unbemerkt in das rückwärtige Gebiet des Gegners zu gelangen und dort Gefechtsaufgaben zu erfüllen.
Das Eindringen beginnt mit dem Verlassen bzw. Überfliegen der eigenen vorderen Linie (Gefechtsordnung) und endet mit dem Erreichen der rückwärtigen Einrichtungen des Gegners oder des Landeplatzes oder Absetzraums.
Die Fallschirmjägergruppe dringt in der Regel selbständig ein. Sie kann aber auch zusammen mit einer Vorausabteilung oder während einer gewaltsamen Aufklärung eindringen oder mit einer Luftlandeeinheit abgesetzt oder gelandet werden. Die Fallschirmjägergruppen können geschlossen, in Trupps, und in Ausnahmefällen auch einzeln in das rückwärtige Gebiet des Gegners eindringen und sich an einem vorher festgelegten Sammelpunkt treffen.
Die Methode, der Abschnitt und die Zeit des Eindringens wird durch den Kommandeur geplant, in dessen Interesse die Fallschirmjägergruppe eingesetzt wird. Er ist für die Vorbereitung und Sicherstellung verantwortlich.
Das selbständige Eindringen erfolgt vorwiegend bei Nacht, bei begrenzten Sichtverhältnissen oder schlechtem Wetter, in der Regel unter Ausnutzung von aktiven Gefechtshandlungen, die den Gegner beanspruchen oder ablenken. Zur Täuschung des Gegners können an anderen Abschnitten Scheinhandlungen durchgeführt werden.
Einzudringen ist an Flanken, durch Zwischenräume oder Breschen der Gefechtsordnung des Gegners.
Zur Sicherung der eindringenden Gruppe können mot. Schützen- und Artillerieeinheiten eingesetzt werden. Diese Einheiten haben die Fallschirmjägergruppe und den Gegner zu beobachten und bereit zu sein, die Fallschirmjägergruppe auf Anforderung durch Feuer zu unterstützen.

2.2. Eindringen zu Fuß

Für das Eindringen sind Dunkelheit und schlechte Sichtverhältnisse (trübes Wetter, Nebel, Regen oder Schneetreiben) vorteilhaft. Gewöhnlich wird die Fallschirmjägergruppe vor Beginn des Angriffs oder aus der Verteidigung heraus (beide Seiten liegen sich unmittelbar gegenüber) in das rückwärtige Gebiet des Gegners eindringen.
Das langsame Vorwärtskommen zu Fuß, im Kriechen und Gleiten, erfordert von jedem Fallschirmjäger hohe physische Leistungen, Mut, Ausdauer und ein geschicktes Verhalten im Gelände während der Vorwärtsbewegung. Der Abschnitt des Überwindens der vorderen Linie des Gegners muß gut vorbereitet sein, er ist durch die Fallschirmjägergruppe über längere Zeit sorgfältig zu beobachten.

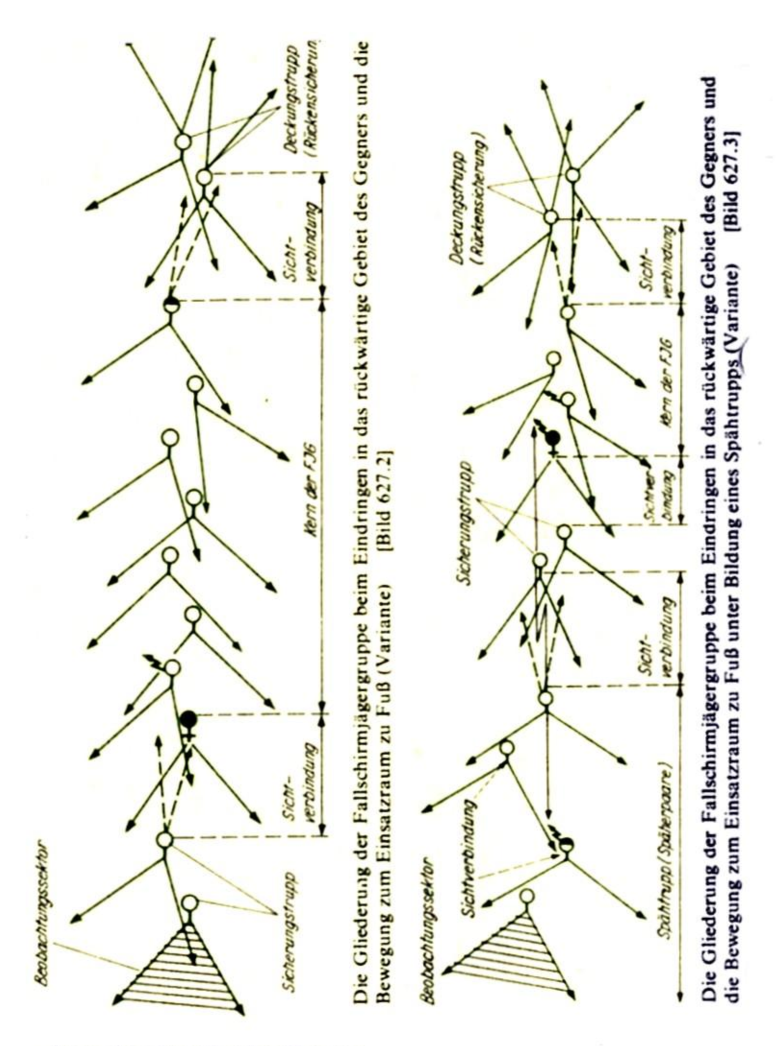


Das Eindringen der Fallschirmjägergruppe in das rückwärtige Gebiet des Gegners zu Fuß (Variante) [Bild 627.1]

Merke:
Achte auf alle Einzelheiten und Veränderungen beim Gegner. Sie können von größter Wichtigkeit sein.

Der Gruppenführer hat die Fallschirmjäger möglichst bei Tageslicht in die Lage im Abschnitt des Eindringens einzuweisen. In seiner Aufgabenstellung legt er fest:

- Orientierungspunkte;



Die Gliederung der Fallschirmjägergruppe beim Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners und die Bewegung zum Einsatzraum zu Fuß (Variante) [Bild 627.2]

Die Gliederung der Fallschirmjägergruppe beim Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners und die Bewegung zum Einsatzraum zu Fuß unter Bildung eines Spähtrupps (Variante) [Bild 627.3]

- kurze Angaben über den Gegner;
- die Aufgabe der Fallschirmjägergruppe;
- den Ablaufpunkt der Fallschirmjägergruppe;
- den Abschnitt des Überwindens der vorderen Linie des Gegners;
- den Weg der Fallschirmjägergruppe für das Eindringen;
- das Zusammenwirken innerhalb der Fallschirmjägergruppe;
- das Zusammenwirken mit den Pionieren, die zum Schaffen von Gassen eingesetzt werden;

– die Sammelpunkte;
– Signale und Zeichen;
– den Stellvertreter.

Die Fallschirmjägergruppe hat die eigene vordere Linie gedeckt und geräuschlos zu verlassen und die Gefechtsordnung des Gegners unbemerkt zu überwinden. Die Sperren sind schnell zu überwinden und wieder zu schließen, damit der Gegner die Lücken nicht erkennt.

Der Sicherungstrupp passiert die Gasse zuerst und sichert danach das Überwinden der Sperren durch die Fallschirmjägergruppe.

Nach dem Passieren und Schließen der Gassen sind die Spuren zu verwischen.

Die Verständigung innerhalb der Gruppe erfolgt mittels einer Signalleine. Bei sehr dunkler Nacht sollten solche Abstände im Trupp gehalten werden, daß die Umrisse des Vorangehenden zu erkennen sind.

Gegnerische Gräben, die überwunden werden müssen, sind vorher genau aufzuklären, um den diensthabenden Posten und der Grabenstreife auszuweichen. Notfalls ist durch lautloses Beseitigen einzelner Posten eine Lücke zu schaffen. Ein kurzer Grabenabschnitt erweist sich am günstigsten für das Überwinden. Der Sicherungstrupp übernimmt die Sicherung nach rechts und links hinter dem Graben und sichert das Überwinden des Grabens durch die Fallschirmjägergruppe.

Gräben werden überwunden, indem zwei Fallschirmjäger des Kerns in den Graben springen und das Hinübergleiten der anderen Fallschirmjäger mit den Armen unterstützen. Wenn möglich, kann auch ein Fallschirmjäger in gebückter Haltung im Graben das Überwinden der Fallschirmjägergruppe unterstützen.

Merke:
Bei plötzlicher Beleuchtung des Gefechtsfelds muß jede Bewegung erstarren.

Die Fallschirmjägergruppe bewegt sich unter Beachtung gegenseitiger, nach allen Seiten organisierter Sicherung vorwärts.

Während der Bewegung nutzt sie Schluchten, dichtes Buschwerk, Kuschelgelände, Waldstücke, sumpfiges Gelände u. ä. aus.

Zu meiden sind Ortschaften, größere freie Flächen, Schneisen, Wege und Straßen.

Wenn die Fallschirmjägergruppe noch vor der vorderen Linie des Gegners erkannt und bekämpft wird, hat sie sich unter dem Feuerschutz der Sicherungskräfte zurückzuziehen.

Ein Zusammentreffen mit dem Gegner ist zu vermeiden.

Beachte:
Eröffnet der Gegner das Feuer, ist die Bewegung sofort einzustellen und aufzuklären, von wo aus und in welche Richtung geschossen wird. Nicht in jedem Fall bedeutet die Feuereröffnung, daß der Gegner die Fallschirmjägergruppe erkannt hat.

Trifft die Gruppe plötzlich mit schwächeren Kräften des Gegners zusammen, dann sind diese zu vernichten. Danach ist möglichst die Bewegungsrichtung zu verändern und weiter einzudringen.

Merke:
Das Feuer ist nur zu eröffnen, wenn die Fallschirmjägergruppe erkannt worden ist und der Gruppenführer den Feuerbefehl gibt.

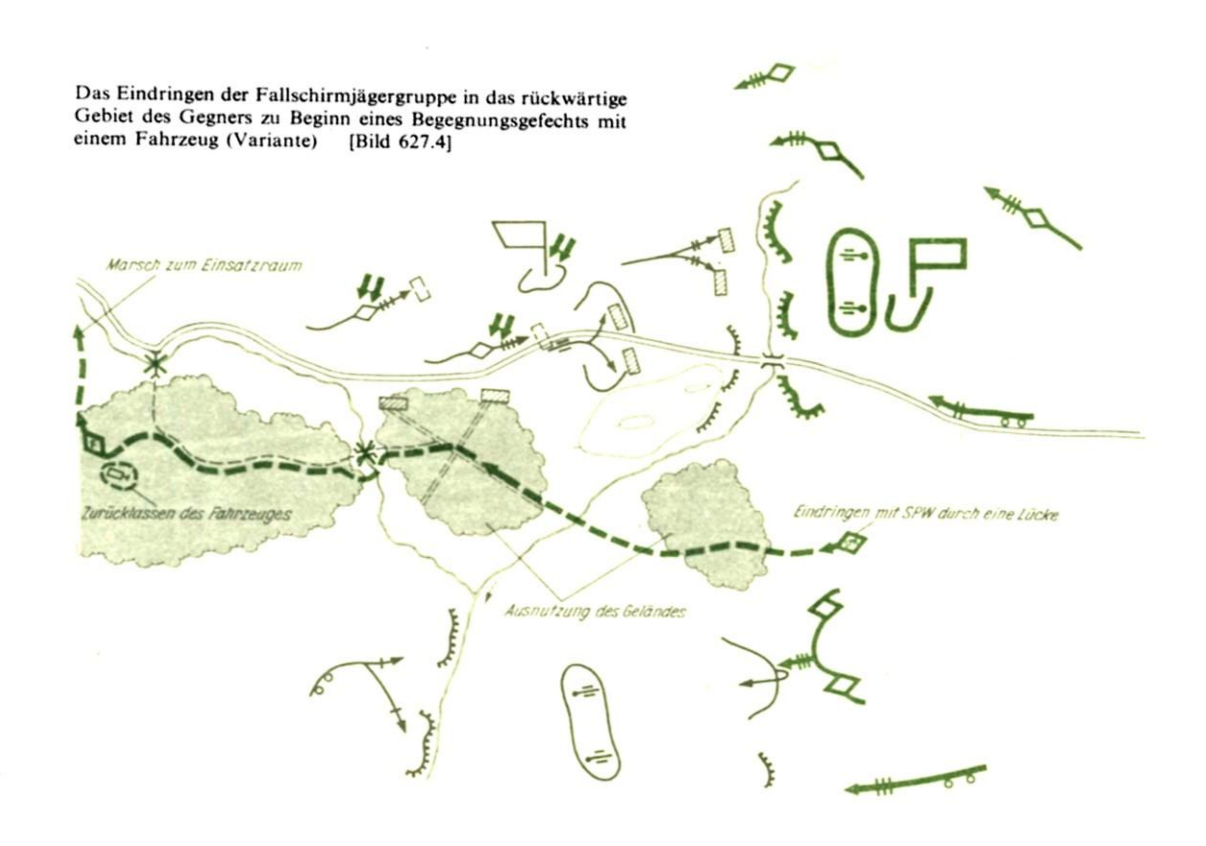
Wenn die Fallschirmjägergruppe sich während des Eindringens teilen mußte, haben die Trupps bzw. Fallschirmjäger den befohlenen Sammelpunkt anzulaufen. Gelingt das nicht, dann müssen sie sich selbständig zu den eigenen Truppen durchschlagen.
Auch wenn im Gefechtsbefehl das zu vernichtende bzw. zu zerstörende Objekt genannt wurde, muß der Gruppenführer die genaue Aufklärung des Objekts im Einsatzraum organisieren. Wenn das Objekt nicht im Gefechtsbefehl genannt wurde, kann die Fallschirmjägergruppe Objekte selbst aufklären.
Die Aufgabenstellung an die Fallschirmjägergruppe kann wie folgt organisiert werden:
- Übermittlung der Koordinaten eines wichtigen Objekts über Funk durch den vorgesetzten Stab,
- Meldung wichtiger Objekte durch die Fallschirmjägergruppe an den vorgesetzten Stab, wobei ein Objekt für die Zerstörung bzw. Vernichtung vom Gruppenführer vorgeschlagen wird. Die Aufgabenstellung (Bestätigung) erfolgt dann durch den vorgesetzten Stab.

Beim Eindringen mit Überwinden eines Wasserhindernisses sind vorher aufzuklären:
- die Zugänge zum Wasserhindernis,
- das gegenüberliegende Ufer,
- die Beschaffenheit der Ufer und des Flußbettes,
- die Stromgeschwindigkeit und Tiefe des Wasserhindernisses,
- das System der Sicherung sowie der Sperren,
- der günstigste Überwindungsabschnitt.

Merke:
Verhindere beim Durchwaten eines Baches das Aufspritzen von Wasser!

2.3. Eindringen mit einem Fahrzeug

Günstige Bedingungen für diese Art des Eindringens sind gegeben, wenn
- auf den Gegner im Abschnitt des Eindringens wirksames Feuer geführt wird;
- der Gegner verfolgt wird;
- der Gegner in seiner vorderen Linie geringe Kräfte mit großen Zwischenräumen eingesetzt hat;
- in durchschnittenem, hügligem und bedecktem Gelände bei schlechtem Wetter eingedrungen werden kann;



Das Eindringen der Fallschirmjägergruppe in das rückwärtige Gebiet des Gegners zu Beginn eines Begegnungsgefechts mit einem Fahrzeug (Variante) [Bild 627.4]

- große Lücken und Zwischenräume in der Gefechtsordnung des Gegners entstanden sind.

Vor dem Eindringen hat der Gruppenführer von einem günstigen Geländepunkt aus die Kommandanten und Fahrer der Fahrzeuge in die Lage im Abschnitt des Eindringens einzuweisen und ihnen an markanten Geländepunkten zu zeigen, auf welchem Wege einzudringen ist.

Die Fallschirmjägergruppe hat im hohen Tempo unter Ausnutzung günstiger Geländeabschnitte, soweit wie möglich auf den Fahrzeugen aufgesessen, einzudringen. Nach dem Absitzen ist die Bewegung unverzüglich zu Fuß fortzusetzen. Das Fahrzeug ist gedeckt und getarnt unter geschickter Ausnutzung des Geländes und unter Sicherung des Fahrers und des Richtschützen unterzubringen bzw. zurückzulassen. Die Fahrzeuge haben dort bis zum Eintreffen der Fallschirmjägergruppe oder der eigenen angreifenden Truppen zu verbleiben. Wenn es die Lage erlaubt, können die Fahrzeuge selbständig zu den eigenen Truppen zurückkehren.

Merke:
Alle Spuren sind gründlich zu verwischen.

Stößt die aufgesessene Fallschirmjägergruppe plötzlich mit dem Gegner zusammen, ist entweder

- mit hoher Geschwindigkeit weiterzufahren;
- der Gegner durch Feuer zu bekämpfen und mit hoher Geschwindigkeit zu fahren;
- oder schnell zurückzufahren und zur Seite auszuweichen.

Merke:
Straßen vermeiden, Feld- und Waldwege sowie das Gelände für das Vorwärtsbewegen mit dem Fahrzeug ausnutzen.
Bei Halten die Beobachtung nach allen Seiten organisieren.

2.4. Eindringen durch Überrollenlassen

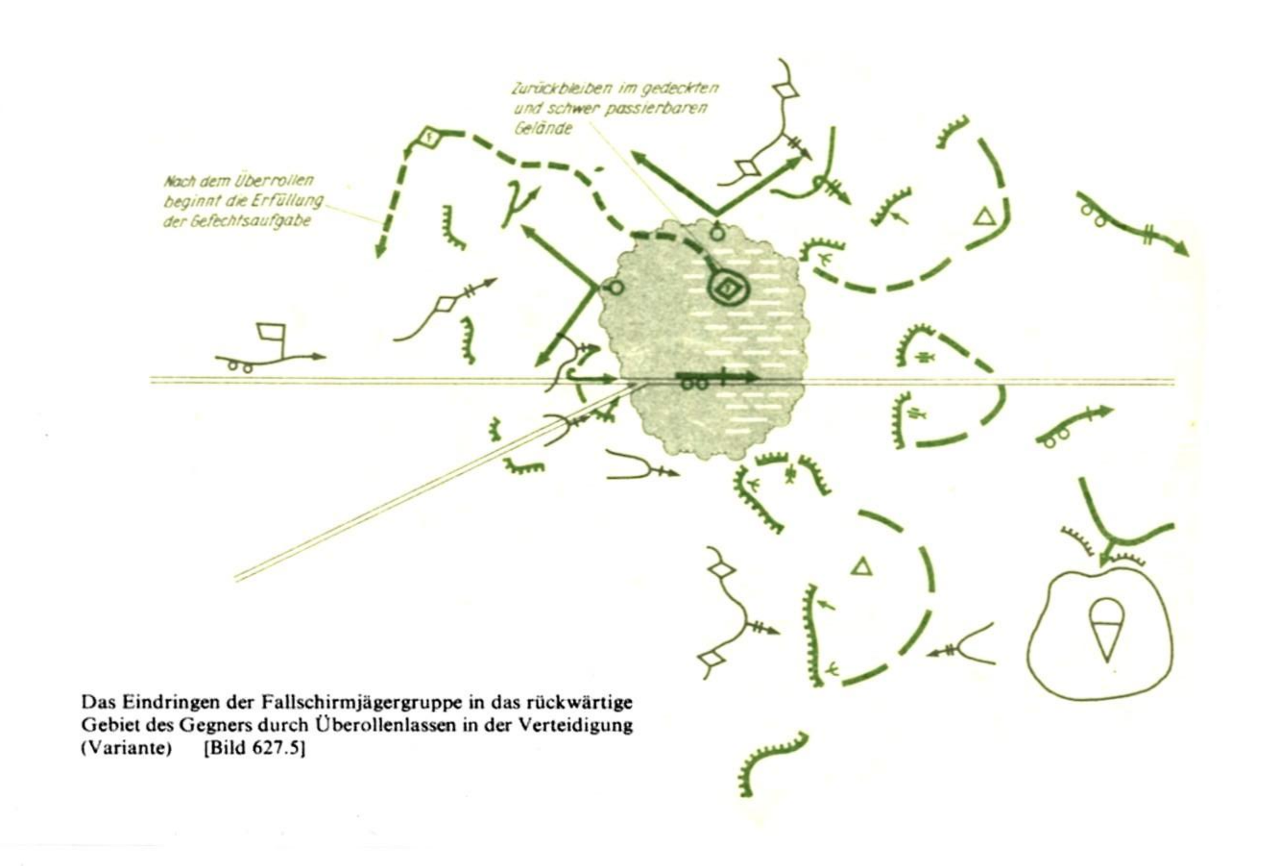
Diese Methode des Eindringens kann beim Übergang zur Verteidigung und beim Rückzug angewandt werden.

Die Fallschirmjägergruppe bezieht einen günstigen Platz in schwer passierbarem Gelände (Wald oder Sumpfgelände) abseits von Straßen und Wegen. Gewöhnlich baut sie einen festen Gruppenbunker sowie gut getarnte Beobachtungsstellen aus. Die Beobachter (Sicherungsposten) sollten so weit vom Platz der Fallschirmjägergruppe entfernt sein, daß sie die Gruppe rechtzeitig und für den Gegner unauffällig warnen und zuverlässig sichern können. Eine zusätzliche Beobachtungsstelle ist dort einzurichten, wo der Gegner erwartet wird.

Wichtige Aufklärungsangaben über den Gegner übermittelt der Gruppenführer dem vorgesetzten Stab.

Auf dem Platz des Überrollens hat der Gruppenführer festzulegen:

- die Plätze der einzelnen Trupps;



Das Eindringen der Fallschirmjägergruppe in das rückwärtige Gebiet des Gegners durch Überollenlassen in der Verteidigung (Variante) [Bild 627.5]

- den Ausbau und die Tarnung der Plätze;
- die Plätze und die Aufgaben der Sicherungsposten (Beobachter);
- die Verbindung der Sicherungsposten (Beobachter) zum Gruppenführer;
- den Platz des Stellvertreters;
- die Handlungen der Fallschirmjägergruppe, falls sie der Gegner erkennt.

Durchsucht der Gegner den Geländeabschnitt, in dem sich die Fallschirmjägergruppe aufhält, hat sie sich ruhig zu verhalten.
Sollte der Gegner die Fallschirmjägergruppe entdecken, hat sie überraschend das Feuer zu eröffnen und sich dem Gegner zu entziehen.
Das Überrollenlassen ist beendet, wenn sich der Gegner nicht mehr in Gefechtsordnung, sondern in Marschordnung, vorwiegend auf Straßen und Wegen bewegt. Danach kann die Fallschirmjägergruppe ihren bisherigen Platz als Basis benutzen und ihre Gefechtsaufgaben erfüllen. Sie kann aber auch den Platz verlassen und einen neuen Einsatzraum erreichen.

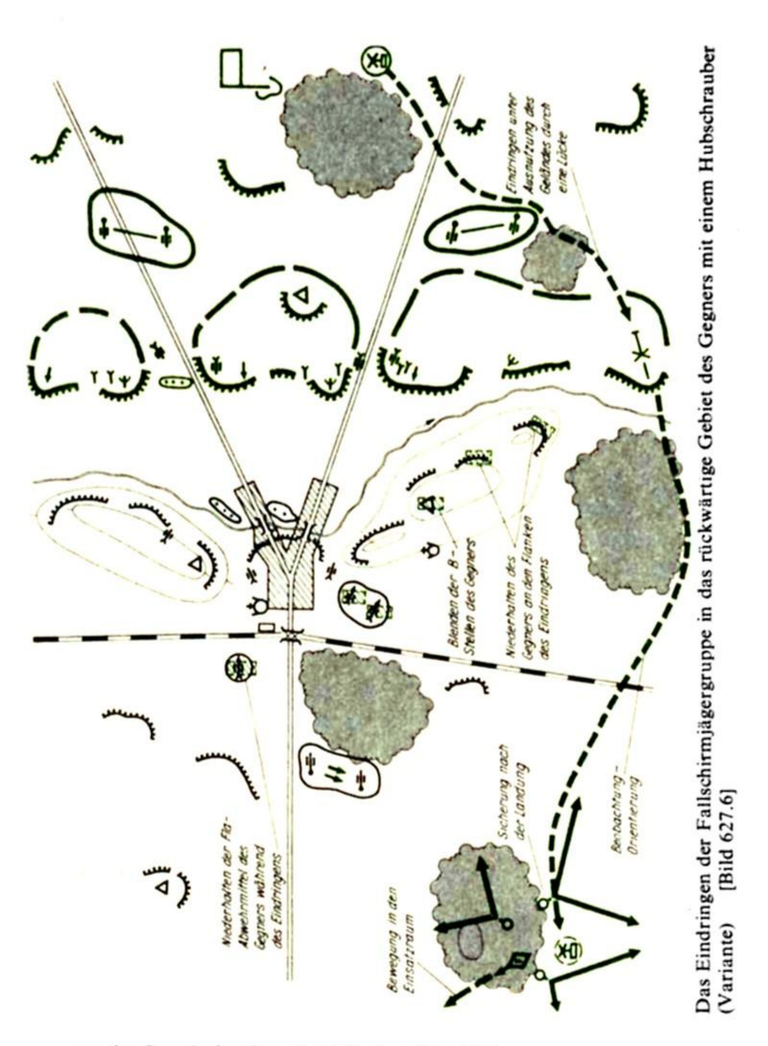
2.5. Eindringen mit einem Hubschrauber

Das Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners mit einem Hubschrauber ist die zweckmäßigste Methode und in allen Gefechtsarten anzuwenden. Es ermöglicht einen schnellen Einsatz der Fallschirmjägergruppe in beliebiger Richtung und Tiefe und erfordert nur wenig Zeit.
Mit dem Hubschrauber kann die Fallschirmjägergruppe angelandet werden.
Der Hubschrauber fliegt in niedrigen Höhen unter Ausnutzung der Geländeerhebungen und der Bodenbedeckung.
Der Hubschrauber ist beim Einsteigen von der linken Seite anzulaufen.
Die Reihenfolge beim Besteigen ist:
- Deckungstrupp,
- Kern der Fallschirmjägergruppe,
- Sicherungstrupp.

Die Plätze sind beiderseitig von hinten beginnend einzunehmen. Die Waffen bleiben am Mann und sind zwischen die Beine mit der Laufmündung nach oben zu stellen.

Merke:
Vor dem Besteigen des Hubschraubers sind die Waffen zu unterladen und zu sichern.
Während des Fluges haben die Fallschirmjäger das Gelände ununterbrochen zu beobachten und sich zu orientieren. Vor allem kurz vor der Landung ist die Beobachtung zu verstärken, um sich schnell nach dem Anlanden im Gelände zurechtzufinden.

Nachdem der Landeplatz erreicht ist, verlassen die Fallschirmjäger schnell den Hubschrauber auf folgende Arten:
- nach dem Aufsetzen des Hubschraubers aus dem Stand bei laufender Tragschraube,
- aus der Standschwebe durch Herausspringen,



Das Eindringen der Fallschirmjägergruppe in das rückwärtige Gebiet des Gegners mit einem Hubschrauber (Variante) [Bild 627.6]

- aus der Standschwebe mit Hilfe einer Strickleiter,
- während des Fliegens mit verringerter Fluggeschwindigkeit dicht über dem Erdboden.

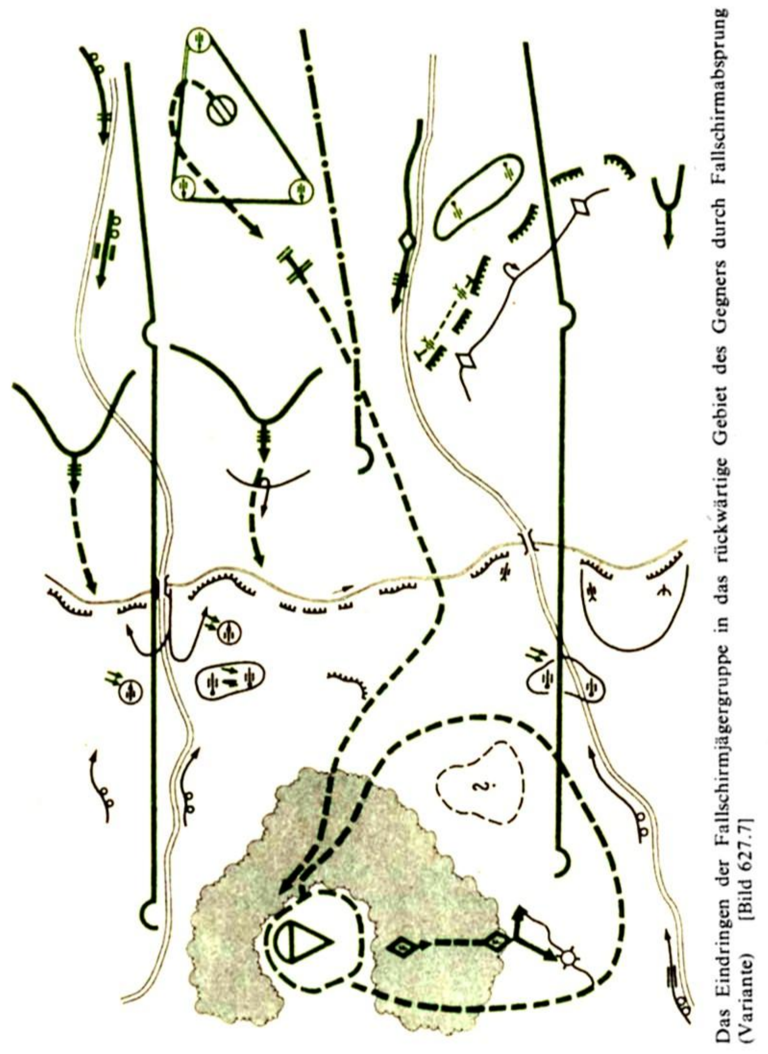
Zum Aussteigen während der Standschwebe schwebt der Hubschrauber 1 bis 3 m über der Erdoberfläche. Beim Herausspringen aus dem langsam und dicht über dem Erdboden fliegenden Hubschrauber haben die Fallschirmjäger zu beachten:

- immer in Flugrichtung abspringen,
- mit leicht angezogenen Beinen aufsetzen und nachfedern.

Nach dem Verlassen des Hubschraubers laufen die Fallschirmjäger unter gegenseitiger Sicherung schnell in Deckung.
Der Hubschrauber verläßt auf Signal des Gruppenführers den Landeplatz.
Jeder Fallschirmjäger muß den Sammelpunkt der Gruppe kennen.
Nachdem sich die Fallschirmjägergruppe gesammelt hat, orientieren sich die Fallschirmjäger im Gelände und stellen den eigenen Standpunkt fest.
Der Gruppenführer präzisiert die Aufgabe und befiehlt
- den Marschweg zum Einsatzraum,
- die Sicherung innerhalb der Fallschirmjägergruppe,
- die Marschordnung,
- die Maßnahmen bei einer Entdeckung durch den Gegner.

2.6. Eindringen mittels Fallschirmabsprung

Das Eindringen mittels Fallschirmabsprung erfolgt aus Flugzeugen (Hubschraubern). Es ist zweckmäßig bei großer Einsatztiefe und möglich in allen Gefechtsarten. Die Fallschirmjägergruppe springt vorwiegend bei Nacht oder in der Dämmerung. Abgesetzt wird aus Flugzeugen über Heck oder aus Seitentüren bei einer Fluggeschwindigkeit von 150 bis 300 km/h. Flugroute, Flughöhe, Absetzhöhe (Absprunghöhe), Fluggeschwindigkeit des Flugzeugs, Absetzraum und Öffnungsart (Methode) des Fallschirms werden den Piloten und der Fallschirmjägergruppe befohlen.
Die Fallschirmjägergruppe hat sich sorgfältig und gewissenhaft auf den Fallschirmsprung vorzubereiten. Das richtige Packen des Fallschirms sowie das Anlegen der Fallschirmausrüstung sind dabei von größter Wichtigkeit. Die Sicherheitsbestimmungen sind konsequent einzuhalten. Vor dem Einsteigen in die Flugzeuge ist die Fallschirmausrüstung gründlich zu kontrollieren.
Vor dem Einsteigen in das Flugzeug legt der Gruppenführer der Fallschirmjägergruppe fest:
- die Reihenfolge des Einsteigens in das Flugzeug/Hubschrauber,
- die Reihenfolge und Zeitabstände des Absetzens,
- die Aufgaben der Trupps und Fallschirmjäger nach der Landung,
- die Zeichen und Signale der Verbindung,
- den Sammelpunkt.
Der Flugzeugführer gibt bei Erreichen des Absetzraums die Signale »Fertigmachen« und »Sprung«.
Während des Fluges und des Absetzens orientieren sich die Fallschirmjäger im Gelände.
Die Reihenfolge des Absetzens kann sein:
- Sicherungstrupp,
- Kern der Fallschirmjägergruppe,
- Deckungstrupp.
Der Gruppenführer springt zuletzt, damit er den Abgang der Fallschirmjäger beobachten kann.
Wird das Flugzeug (der Hubschrauber) während des Fluges durch Beschuß beschädigt oder in Brand geschossen, verläßt die Fallschirmjägergruppe die



Das Eindringen der Fallschirmjägergruppe in das rückwärtige Gebiet des Gegners durch Fallschirmabsprung (Variante) [Bild 627.7]

Maschine. Nach der Landung hat sich die Fallschirmjägergruppe zu sammeln, das Eindringen zu Fuß fortzusetzen und die Gefechtsaufgabe zu erfüllen.

Beim Fallschirmabsprung im vorgesehenen Absetzraum werden sofort nach der Landung die Fallschirme in die Tragetaschen verpackt. Die Fallschirmjägergruppe hat sich unverzüglich zu sammeln und, von einzelnen Fallschirmjägern gesichert, die Fallschirme zu verstecken oder zu vergraben.

Wenn im Sammelpunkt ein Fallschirmjäger fehlt, muß der Absetzraum abgesucht werden, damit kein Sprungverletzter dort zurückbleibt. Ein Sprungverletzter ist in sichere Entfernung vom Absetzraum zu bringen und in einem sicheren Versteck unterzubringen. Er ist ausreichend mit Verpflegung, Getränken und Medikamenten zu versorgen. Seine Waffe und Munition behält er zur persönlichen Verteidigung. Alle Dokumente sind ihm abzunehmen. Seine Kampfmittel, Handgranaten und Sprengstoff werden innerhalb der Fallschirmjägergruppe aufgeteilt. Das Verwundetennest ist über Funk an den vorgesetzten Stab zu melden. Wenn notwendig, bleibt ein Fallschirmjäger zur Pflege des Verletzten zurück.
Nach der Landung sind alle Spuren zu verwischen. Die Fallschirmjägergruppe bewegt sich zum Sammelpunkt und danach in den Einsatzraum.
Wenn der Gegner die Gruppe während bzw. unmittelbar nach der Landung bekämpft, bleiben die Fallschirmjäger sofort nach der Landung in einer günstigen Deckung liegen, trennen sich von der Fallschirmkappe, lösen den Rettungsfallschirm und sind bereit, das Feuer zu eröffnen. Die Fallschirmjäger versuchen, unter gegenseitiger Sicherung, den Landeplatz einzeln zu verlassen und sich der Verfolgung des Gegners zu entziehen.
Sie beziehen den vorgesehenen Sammelpunkt und erfüllen dann ihre Gefechtsaufgabe. Gerät ein Fallschirmjäger durch Verwundung oder Überwältigung in Gefangenschaft, so hat er alle wichtigen Unterlagen zu vernichten.

2.7. Eindringen durch Absetzen von Booten oder Schiffen

Das Eindringen durch Absetzen von Booten oder Schiffen erfolgt in der Regel nachts über größere Seen, breitere Flüsse oder vom Meer aus. Über Seen und Flüsse kann die Fallschirmjägergruppe mit Kähnen, Ruder- oder Schlauchbooten eindringen. Vom Meer aus kann sie von Schiffen mit Booten abgesetzt werden.
Der Platz für die Anlandung muß vorher genau aufgeklärt werden. Für das Anlanden eignen sich schilfbewachsene Ufer und Ufer mit Waldbestand.

Beachte:
Beim Durchfahren von schilfbewachsenen Ufern Geräusche vermeiden.
Beim Überwinden des Wasserhindernisses geräuschlos rudern.

Nach dem Anlanden sind die Boote zu versenken oder im Schilf bzw. im Wald sorgfältig zu verstecken. Das Ufer klärt zunächst der Sicherungstrupp bzw. Spähtrupp auf. Erst danach folgt der Kern und dringt weiter zu Fuß in das rückwärtige Gebiet des Gegners ein.

2.8. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung
Die Fallschirmjäger müssen in die Lage versetzt werden, bei allen Methoden des Eindringens in das rückwärtige Gebiet des Gegners initiativreich zu handeln.



Das Eindringen der Fallschirmjägergruppe in das rückwärtige Gebiet des Gegners mit Booten über einen größeren See (Variante)   [Bild 627.8]

Vorbereitung der Ausbildung
Die Vorbereitung umfaßt die Vorbereitung am Ausbildungsort sowie die persönliche Vorbereitung des Ausbilders.

Durchführung der Ausbildung
Die Fallschirmjäger sollten in den ersten Ausbildungsstunden zu diesem Thema mit den verschiedenen Methoden des Eindringens in das rückwärtige Gebiet des Gegners vertraut gemacht werden.
Schemas, Dias, Sandkasten und Lehrfilme muß der Ausbilder unbedingt für die Demonstration zur Hilfe nehmen. Erst danach beginnt die Ausbildung im Gelände.

Ausbildung im Gelände
Das Eindringen zu Fuß wird zunächst am Tage und dann bei Nacht in der Form des Gefechtsexerzierens trainiert. In dieser Ausbildung muß der Fallschirmjäger das geräuschlose Bewegen in verschiedenem Gelände über mehrere Entfernungen und in voller Ausrüstung erlernen. Der Ausbilder trainiert das Überwinden von Schneisen, Wegen, Straßen und Wasserhindernissen.
Der abschließende Teil dieser Ausbildung sollte ein gefechtsmäßiges Überwinden (Durchsickern) von Stellungen des Gegners sein. Der Ausbilder läßt dazu einen Stellungsabschnitt durch Fallschirmjäger ausbauen und besetzen. Bei Nacht organisiert er die Beleuchtung des Gefechtsfelds. Die Fallschirmjäger trainieren das geräuschlose Überwinden der Stellungen und beziehen danach den Sammelpunkt. Beim Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners mit einem Fahrzeug lehrt der Ausbilder die Fallschirmjäger, wie am günstigsten das Gelände für die Bewegung des Fahrzeugs ausgenutzt werden kann. Dabei läßt er Zwischenräume in der Gefechtsordnung ausnutzen. Wichtig ist hierbei die Aufklärung des Abschnitts des Eindringens. Der Ausbilder hat auf dem Fahrzeug die Beobachtung mit der ganzen Besatzung nach allen Seiten zu organisieren.
Nachdem der Einsatzraum der Fallschirmjägergruppe erreicht wurde, läßt der Ausbilder die Bewegung der Fallschirmjäger zu Fuß beginnen. Das Fahrzeug wird unter Bewachung des Fahrers und des Richtschützen an einem günstigen Platz versteckt. Der Ausbilder zeigt den Fallschirmjägern, wie die Spuren verwischt werden.
Beim Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners durch Überrollenlassen läßt der Ausbilder die Fallschirmjäger sichere Deckungen (Gruppenbunker) entweder einzeln oder in Gruppen in günstigem, bewachsenem Gelände ausbauen.
Besondere Aufmerksamkeit widmet er der Sicherung und Beobachtung sowie der Übermittlung von Meldungen. Beim Durchkämmen oder Absuchen des Geländeabschnitts durch den Ausbilder und einige Fallschirmjäger oder noch besser durch eine andere Gruppe, die das Gelände (Versteck) nicht kennt, dürfen die Deckungen (versteckte Bunker) der Fallschirmjäger nicht erkannt werden. Der Ausbilder sollte aber auch das Absetzen der Fallschirmjägergruppe nach der Entdeckung trainieren. Wenn möglich, sollten auch Hunde zur Ausbildung eingesetzt werden.
Beim Eindringen mit Hubschrauber trainiert der Ausbilder zunächst das

Besteigen und Verlassen des Hubschraubers. Dabei üben die Fallschirmjäger besonders das Verlassen des Hubschraubers aus der Standschwebe sowie aus dem langsam fliegenden Hubschrauber. Während des Fluges muß der Ausbilder den Fallschirmjägern Orientierungsaufgaben stellen. Bei der Wiederaufnahme übt er mit den Fallschirmjägern die zweckmäßige Auswahl und Aufklärung des Landeplatzes sowie dessen Kenntlichmachung mit Behelfsmitteln.
Das Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners mittels Fallschirmabsprung beginnt mit der gründlichen Kontrolle der Fallschirmausrüstung durch den Ausbilder. Der Ausbilder hat darauf zu achten, daß alle Sicherheitsbestimmungen streng eingehalten werden.
Während des Fluges und Niedersinkens am Fallschirm orientieren sich die Fallschirmjäger in der Luft und suchen die festgelegten Orientierungspunkte. Nach dem Absprung sammelt der Ausbilder die Fallschirmjägergruppe und beginnt dann mit der Erfüllung der Aufgabe. Der Ausbilder kann aber auch das Bekämpfen des Gegners auf dem Landeplatz mit der Fallschirmjägergruppe trainieren.
Beim Eindringen durch Absetzen von Booten kann der Ausbilder (wenn möglich) die Boote als schwimmende Inseln tarnen lassen und übt das Überwinden des Wasserhindernisses. Je nach Ausmaß des Wasserhindernisses kann der Ausbilder das Überwinden des Wasserhindernisses mit Knotenschwimmsack oder mit Schlauchbooten bzw. Kähnen (Booten) trainieren.
In jedem Fall hat der Ausbilder die Sicherheitsbestimmungen einzuhalten.

3. Bewegung der Fallschirmjägergruppe im rückwärtigen Gebiet des Gegners [628]

3.1. Allgemeines

Die Bewegung der Fallschirmjägergruppe im rückwärtigen Gebiet des Gegners ist ein wichtiges Element ihrer Gefechtshandlungen.
Während die Bewegung im allgemeinen den Feuerkampf ermöglicht, den eigenen Waffen Schußfeld verschafft und dem Ausweichen vor der Waffenwirkung des Gegners dient, ist die Bewegung der Fallschirmjägergruppe im rückwärtigen Gebiet des Gegners im besonderen ein wichtiger Bestandteil des Kampfauftrags. Mehr als sonst hängt hier von der Art und Weise der Bewegung die Erfüllung des Kampfauftrags ab.
Besonders im rückwärtigen Gebiet des Gegners werden alle Bewegungen nur auf Befehl (Kommando, Zeichen und Signal), ausgeführt.
Charakteristisch für die Bewegung im rückwärtigen Gebiet ist, daß man in jeder Sekunde mit dem Zusammentreffen mit dem Gegner rechnen muß, daß jede Bewegung einer Pirsch ähnelt und äußerste Konzentration aller Soldaten, Unteroffiziere und Offiziere erfordert.
Darum muß immer darauf geachtet werden, daß Rasten und Pausen voll genutzt werden, um auszuruhen, ohne dabei die Sicherung zu vernachlässigen.
Übermüdung oder zu lange Bewegung ohne Rasten sind in den meisten Fällen Ursachen für Unaufmerksamkeiten und Verstöße gegen die Geräuschtarnung.

Merke:
In jeder Sekunde ist unverhofftes Zusammentreffen mit dem Gegner möglich.
Ein unbedachtes Geräusch kann die Erfüllung des Kampfauftrags gefährden oder unmöglich machen.

Die Bewegung der Fallschirmjägergruppe muß der des Fuchses gleichen:
- immer sichernd und zeitweilig verharrend;
- jeden Gegner zuerst erkennend;
- jeder Gefahr schlau, listig und geschmeidig ausweichend;
- wenn notwendig – geduldig wartend bzw. verharrend.

Im allgemeinen gilt folgender Grundsatz:
Durch relativ offenes Gelände *hindurchgucken*, durch bedecktes Gelände (Wald) *hindurchhorchen*!

3.2. Bewegung der Fallschirmjägergruppe mit einem Fahrzeug

Einer Bewegung mit einem Fahrzeug muß eine gute Aufklärung (z. B. Luftaufklärung) des entsprechenden Raumes oder Abschnitts vorausgehen, um möglichst umfassende Angaben über den Gegner auswerten zu können.

Bei der Festlegung der Marschstraße für diese Bewegung ist zu beachten:

- Meiden von Ortschaften, Verkehrsknotenpunkten und Brücken (Furten benutzen);
- vor Gefahrenstellen Ausweichmöglichkeiten und Umgehungswege festlegen;
- zusätzliche Mitnahme von Kraftstoff in Kanistern, um keinesfalls stehenzubleiben;
- Markierung auffälliger Orientierungspunkte.

Während der Bewegung müssen alle Waffen feuerbereit sein.
Wenn die Fallschirmjägergruppe plötzlich mit einem relativ schwachen Gegner zusammentrifft und nicht mehr ausweichen kann, ist dieser ohne jede Rücksicht und sofort zu vernichten. In solch einem Fall darf kein Soldat des Gegners entkommen.

Merke:
Sofort alle Spuren des Kampfes beseitigen und Bewegung fortsetzen!

Die festgelegte Marschstraße ist sowohl bei Tag als auch bei Nacht mit dem Doppelfernrohr zu beobachten, um entgegenkommende Gegner eher zu entdecken als der Gegner das eigene Fahrzeug mit dem bloßen Auge. Dann wird es oftmals genügen, die Straße rechtzeitig zu verlassen, den entgegenkommenden Gegner passieren zu lassen und den Marsch danach in der alten Richtung fortzusetzen.
Ist es bei plötzlichem Zusammentreffen nicht möglich, den Gegner zu vernichten, ihm auszuweichen oder ihn abzuschütteln, entscheidet in jedem Fall die Geistesgegenwart.
Wenn z. B. das Fahrzeug zerstört worden ist, muß sich die Fallschirmjägergruppe sofort absetzen und Möglichkeiten zur unbedingten Lösung des Kampfauftrages initiativreich suchen und schaffen (z. B. ein neues Kraftfahrzeug erbeuten). Wenn die Fallschirmjägergruppe auf dem Fahrzeug verfolgt wird und die Verfolger nicht abschütteln kann, kann sie unter Umständen so handeln:

- Geschwindigkeit maximal erhöhen und Gegner durch Feuer auf Distanz halten.
- Die Gruppe bereitet sich darauf vor, vom fahrenden Fahrzeug abzuspringen. Treffpunkt mit dem Fahrer vereinbaren!
- An einer unübersichtlichen Stelle wird die Geschwindigkeit stark verringert, außer dem Fahrer springt alles auf ein Zeichen ab und geht sofort in Deckung (abseits der Straße) – keine Fußspuren hinterlassen.
- Der Fahrer beschleunigt sofort wieder die Geschwindigkeit.
- Nach 2 bis 3 km, ebenfalls an einer entsprechend unübersichtlichen Stelle, verläßt der Fahrer das weiterfahrende Fahrzeug (bei Geradeausfahrt) und bewegt sich schnellstens zum vereinbarten Treffpunkt, ohne sich in irgendein Feuergefecht einzulassen.
  Die Lage kann es erfordern, daß der Fahrer solange fährt, wie es irgend

möglich ist, und sich nach Verlassen des Kraftfahrzeugs allein zu den eigenen Truppen durchschlägt.

3.3. Bewegung der Fallschirmjägergruppe mit erbeutetem Fahrzeug

Diese Art der Bewegung bildet für die Fallschirmjägergruppe in jedem Fall eine Ausnahme. Das Erbeuten eines Fahrzeugs kann notwendig werden, wenn

- die Fallschirmjägergruppe derart in Zeitverzug geraten ist, daß sie ohne Fahrzeug den befohlenen Einsatzraum bzw. das zu bekämpfende Objekt zur befohlenen Zeit nicht erreichen oder vernichten kann.
- das eigene Fahrzeug verloren gegangen ist, ein Fahrzeug aber Grundlage für die Berechnung der Vorwärtsbewegung war;
- die Gruppe sich vom Objekt absetzt, um die zu durchsuchende Fläche schnell zu vergrößern.

Erbeuten eines Fahrzeugs

- Versuchen, einzelne Fahrzeuge abseits von Hauptstraßen zu erbeuten. Es müssen möglichst solche Fahrzeuge sein, deren Verschwinden nicht sofort bemerkt wird (einfache Transportfahrzeuge).
- Vor dem Überfall die Sicherung organisieren; beim Überfall Schießen vermeiden.
- Alle Spuren gut beseitigen.
- Danach keine zu hastigen Bewegungen.
- Sofort den Ort des Überfalls verlassen und bei nächster Möglichkeit, wenn notwendig, Kraftstoff aus Kanister nachfüllen.

Bewegung auf einem erbeuteten Fahrzeug

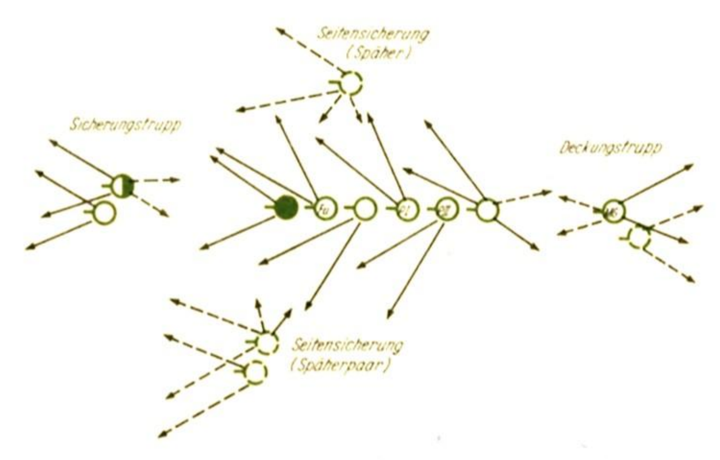
- Sich sofort der Fahrweise des Gegners anpassen. Eine Alleinfahrt muß nicht immer richtig sein.
- Ist mit Kontrollen zu rechnen, in einer Schneise auf eine Kolonne in entsprechender Fahrtrichtung warten und sich einfädeln oder anschließen.
- Die Fallschirmjägergruppe verhält sich ruhig, raucht und spricht nicht – ist ständig feuerbereit.
- Bei Anzeichen einer Rast die Kolonne sofort verlassen.

In der Nähe des Einsatzraums muß das Fahrzeug gut versteckt werden. In keinem Fall darf die Gruppe dieses Versteck noch einmal anlaufen.

3.4. Bewegung der Fallschirmjägergruppe zu Fuß

3.4.1. Gliederung der Fallschirmjägergruppe bei der Bewegung zu Fuß

Die Bewegung zu Fuß ist die häufigste und auch wohl die sicherste Art der Bewegung im rückwärtigen Gebiet des Gegners. Die Fallschirmjägergruppe hält sich abseits von belebten Straßen und bewohnten Gebieten.



Gliederung einer Fallschirmjägergruppe bei der Bewegung im rückwärtigen Gebiet des Gegners [Bild 628.1]

Beachte:
Ob die Gruppe verfolgt wird oder nicht – keinerlei Spuren hinterlassen!

Bei der Bewegung zu Fuß muß sich die Fallschirmjägergruppe vor allem nach vorn und nach hinten, aber auch nach den Seiten sichern.
Damit bei plötzlichem Zusammentreffen mit dem Gegner nicht sofort die ganze Gruppe verlorengehen kann, wird ein Sicherungstrupp (2 Mann) ausgeschickt, der auf Sichtentfernung oder bei Vorhandensein von Funkgeräten bis zu einem Kilometer vor der Gruppe handelt. Dieser Sicherungstrupp ist gleichzeitig verantwortlich für die Einhaltung des Marschwegs.

Merke:
Die Kampfmittel müssen in der Fallschirmjägergruppe so verteilt sein, daß sie ihre Kampfaufgabe auch bei Ausfall des Sicherungstrupps erfüllen kann.

In entsprechender Entfernung vom Sicherungstrupp marschiert die Hauptkraft der Gruppe mit dem Gruppenführer an der Spitze. In diesem Teil der Gruppe erhält jeder Soldat einen Sektor zugewiesen, den er während der Bewegung oder bei kurzen Halten besonders beobachtet.
Der letzte Mann dieses Teils der Gruppe hält die Sichtverbindung zum Deckungstrupp (2 Mann), der die Gruppe nach hinten vor Überraschungen schützt.
Bei Notwendigkeit können nach den Seiten zeitweilig Sicherer ausgeschickt werden.

3.4.2. Bewegung unter verschiedenen Geländebedingungen

Tarnung und Gliederung der Fallschirmjägergruppe, vor allem aber das Verhalten jedes einzelnen Soldaten, müssen dem Gelände entsprechen. Bei der Bewegung unter verschiedenen Geländebedingungen darauf achten, daß

- das Tarnmaterial rechtzeitig gewechselt wird;
- sich die Gruppe nicht gegen den Horizont abhebt (z. B. Berge nicht über die Kuppe, sondern unterhalb überwinden);
- immer die Schattenseite der Bäume oder Objekte genutzt wird;
- sich die Gruppe nicht unmittelbar am Waldrand, sondern 20 bis 50 m, je nach Dichte der Bäume, innerhalb des Waldes parallel zum Waldrand oder zu Schneisen bzw. Wegen vorwärtsbewegt;
- alle Soldaten beim Überfliegen durch Flugzeuge oder Hubschrauber möglichst bewegungslos verharren;
- Laubwald in der Regel guten Schutz gegen Luftbeobachtung bietet und eine relativ gute Sicht in die Tiefe des Waldes zuläßt, während es beim Nadelwald gerade umgekehrt ist;
- hohes Gras oder Getreide sowie glatte Ackerflächen möglichst zu umgehen sind, da die Spuren in den meisten Fällen besonders aus der Luft noch lange und deutlich festzustellen sind;
- sandige Wege, Straßen oder auch Schneisen entweder nur dort überwunden werden, wo keine oder nur wenig Spuren zurückbleiben, oder die Füße vorher mit Lappen o. ä. so umwickelt werden, daß keine erkennbaren Spuren zurückbleiben;
- es bei dichtem Unterholz oft besser ist, die Bewegung auf schmalen Waldwegen im Schatten der Bäume fortzusetzen, als sich durch starke Geräusche zu verraten;
- sich der Kenner in wildreichem Gelände zuverlässig nach dem Verhalten des Wildes orientieren kann.

Merke:
Unterschiedliche Geländebedingungen erfordern auch unterschiedliches Verhalten.
Spuren verwischen kostet Zeit – nicht oder nur schlecht verwischte kosten das Leben!

3.4.3. Bewegung bei Nacht

Weil Dunkelheit oder begrenzte Sicht leicht das Gefühl des »Nicht-gesehen-Werdens« hervorrufen, muß besonders darauf geachtet werden, daß sich die Fallschirmjägergruppe nicht leichtfertig verrat.
Mit Nachtsichtgeräten aktiver und passiver Arbeitsweise kann der Gegner ganze Geländeabschnitte, Schneisen, Wege und Straßen unter ähnlichen Bedingungen überwachen bzw. beobachten wie am Tage.

Merke:
Die Nacht ist kein Tarnmantel mehr.
Tarnung und Art der Bewegung bei Tag und Nacht sind gleich!

Bei Nacht sollte keine Bewegung durchgeführt werden, ohne vorher aufgeklärt zu haben, ob das Gebiet mit Infrarotlichtquellen »beleuchtet« wird. Unabhängig davon sind alle Maßnahmen der Tarnung einzuhalten.
Der Abstand von Mann zu Mann bzw. zum Sicherungs- oder Deckungstrupp verringert sich und ist von der Art der Verbindung sowie von den Gelände- und Witterungsbedingungen abhängig.

Merke:
Eine Sicherung ohne ständige und zuverlässige Verbindung zu ihr ist zwecklos!
Der Abstand der Sicherung zu den Hauptkräften muß eine Warnung gewährleisten.

Während der Bewegung bei Nacht sind Geräusch- und Lichttarnung besonders wichtig.

Beachte:
Nicht in jeder Situation sofort hinlegen – das verursacht Geräusche, die das Leben kosten können.
Bewegungslos und geräuschlos verharren ist in den meisten Fällen zweckmäßiger.
Nicht gegenüber dem Horizont abheben.
Bewegung durch ein Gelände mit starkem Unterholz, Geröll u. ä. vermeiden.

3.4.4. Umgehen und Überwinden von Hindernissen

Mehr als irgend jemand wird die Fallschirmjägergruppe bei der Bewegung im rückwärtigen Gebiet des Gegners gezwungen sein, Hindernisse zu umgehen oder zu überwinden.
In jedem Fall müssen nach Aufklärung des Hindernisses durch Späher oder Späherpaare eingeschätzt werden:
- Charakter und Zweck des Hindernisses;
- wo befinden sich Kräfte des Gegners mit welchen möglichen Aufgaben;
- besteht die Möglichkeit, daß der Gegner eine Falle stellt?

In Zweifelsfällen wird es oftmals am zweckmäßigsten und auch am sichersten sein, das Hindernis zu umgehen. Dabei gilt es aber besonders aufmerksam zu sein, denn eventuelle Orientierungsschwierigkeiten können noch mehr Zeit kosten.

Merke:
Besser 500 m Umweg als 50 m über eine freie Stelle!

Wenn nicht genug Zeit ist, um das Hindernis zu umgehen, muß es in der entsprechenden Methode und an einer geeigneten, vorher aufgeklärten Stelle überwunden werden.

3.5. Verhalten beim Zusammentreffen mit dem Gegner

Bei unverhofftem Zusammentreffen mit dem Gegner heißt es in jedem Fall Ruhe und Übersicht behalten und jede Hast vermeiden.

Merke:
Jede Handlung vermeiden, die die weitere Erfüllung des Kampfauftrags gefährden könnte!

Ein Gegner, der die Gruppe erkannt hat, muß sofort unter Anwendung aller Mittel vernichtet werden. Von der Schußwaffe ist nur dann Gebrauch zu machen, wenn es keine andere Möglichkeit gibt. Wenn es in einer bestimmten Situation nicht möglich ist, an einem Posten unbemerkt vorbeizukommen, ist er dann und so geräuschlos zu beseitigen, daß es möglichst spät festgestellt werden kann.
In jedem Fall muß der Sicherungs- bzw. Deckungstrupp gewährleisten, daß sich die Fallschirmjägergruppe selbst absetzen und in Sicherheit bringen kann, um im weiteren den Kampfauftrag notfalls auch mit geringerem Bestand zu erfüllen. Dabei gilt es, den Gegner aufzuhalten, abzulenken und ihn durch List und Tücke zu täuschen.

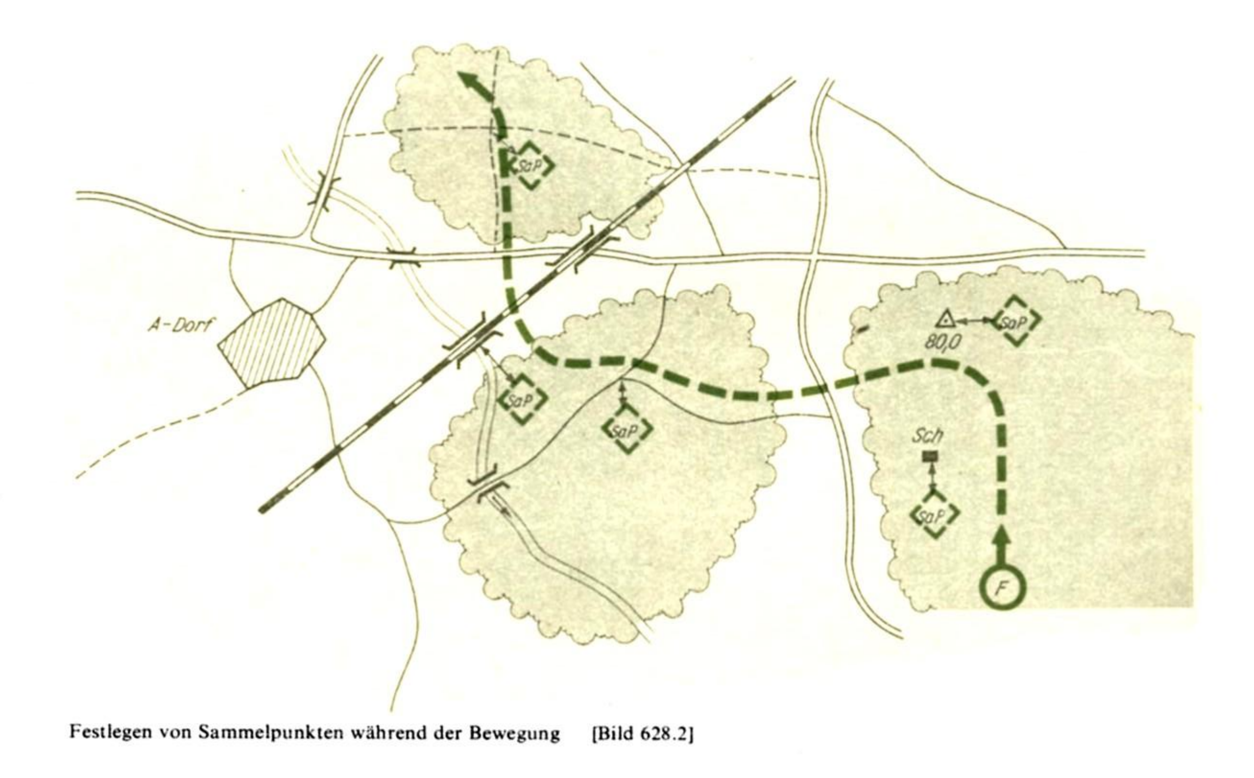
3.6. Sammelpunkt

Im Sammelpunkt sammeln sich Angehörige der Fallschirmjägergruppe wieder, wenn die Gruppe durch Einwirkungen des Gegners, nach einem Überfall oder Hinterhalt versprengt oder zerrissen wurde.
Es werden immer ein bzw. mehrere Sammelpunkte festgelegt und allen Angehörigen der Gruppe bekannt gegeben.

Merke:
Von der Kenntnis der Lage des Sammelpunkts können sowohl die Erfüllung des Kampfauftrags als auch das Leben abhängen!

3.6.1. Festlegen von Sammelpunkten

Sammelpunkte müssen zu jeder Zeit des Aufenthalts im rückwärtigen Gebiet des Gegners festgelegt sein. Als Sammelpunkte sind Plätze festzulegen, die man sich gut merken und die man zu jeder Tageszeit sicher und gedeckt erreichen kann.
Die Entfernung vom Warteplatz, vom Platz des Hinterhalts o. ä. soll 1 bis 2 km nicht übersteigen.
Um ein Sammeln der Fallschirmjägergruppe unter allen Bedingungen zu ermöglichen, werden 1 bis 2 Sammelpunkte festgelegt, als Sammelpunkt 1, 2 oder 3 bezeichnet und auch in dieser Reihenfolge angelaufen, falls einer vom Gegner besetzt ist.
Um unnötige Bewegungen vor allem in Richtung der Sammelpunkte zu



Festlegen von Sammelpunkten während der Bewegung [Bild 628.2]

vermeiden, werden diese nach der Sicht, an Hand von Karten, Luftbildern oder Skizzen festgelegt, ohne sie unmittelbar aufgeklärt zu haben. Eine Ausnahme ist dabei das Festlegen von Sammelpunkten im Verlauf der Bewegung bzw. des Marsches. Hier kann der Gruppenführer als Sammelpunkte Orte bestimmen, die während der Bewegung passiert wurden oder werden. Abhängig davon würde sich die Fallschirmjägergruppe also nach rückwärts (evtl. Zeitverlust) oder in Richtung der Bewegung wieder sammeln.

Werden bei der Annäherung an ein Objekt Sammelpunkte festgelegt, so ist es zweckmäßig und notwendig, an einer Stelle, die jedem Angehörigen der Fallschirmjägergruppe gezeigt wird, ein Zeichen zu vereinbaren.

Das können z. B. sein: – zwei zusammenliegende Äste,
– ein kleiner Steinhaufen u. ä.

Dieses Zeichen darf nicht auffallen.

3.6.2. Anlaufen von Sammelpunkten

Sammelpunkte sind in jedem Fall äußerst vorsichtig, nach Beobachtung und Aufklärung, anzulaufen. Dabei ist zuerst das vereinbarte Zeichen zu kontrollieren.

Wenn der Sammelpunkt aus irgendeinem Grund nicht bezogen werden kann, ist das Zeichen zu zerstören bzw. wie festgelegt zu verändern und ohne weiteren Zeitverlust der Sammelpunkt 2 anzulaufen. Entsprechend der Situation und den Befehlen des Gruppenführers wird der Sammelpunkt einzeln, paarweise oder in Trupps aus unterschiedlichen Richtungen angelaufen. Geschädigte sind bis zum Sammelpunkt mitzunehmen; dort ist ihnen die entsprechende Hilfe zu gewähren.

3.6.3. Verhalten der eintreffenden Fallschirmjäger im Sammelpunkt

Die zuerst eintreffenden Fallschirmjäger übernehmen die Beobachtung der wichtigsten Richtungen und die Sicherung.

Da der Aufenthalt im Sammelpunkt nur kurze Zeit dauert, werden hier auch nur die notwendigsten Maßnahmen durchgeführt, um die Gefechtsbereitschaft der Fallschirmjägergruppe wiederherzustellen.

Derartige Maßnahmen sind

- Überprüfen der Vollzähligkeit und Einsatzbereitschaft der Bewaffnung, Kampfmittel und Ausrüstungsgegenstände;
- Füllen der Magazine;
- Pflege der Geschädigten und Erweisen der Selbst- und gegenseitigen Hilfe;
- Anfertigen von Behelfstragen zur schnelleren Bewegung und Mitnahme der Geschädigten;
- Sachen in Ordnung bringen, Klapperkontrolle.

Wenn der Fallschirmjäger seine Pflicht erfüllt und keine weitere Aufgabe erhalten hat, sammelt er neue Kräfte für die weiteren Handlungen.

Der Gruppenführer verschafft sich im Sammelpunkt sofort einen genauen Überblick über
- Einsatzstärke, Verluste;
- Bestand an Munition und Kampfmitteln;
- Zeit im Hinblick auf die weitere Aufgabe.

Gegebenenfalls muß er seinen Entschluß zur Erfüllung des Kampfauftrags präzisieren.

Für nicht transportfähige Geschädigte ist ein Geschädigtennest anzulegen.

Unmittelbar nach Eintreffen aller Fallschirmjäger bzw. nach Ablauf der vom Gruppenführer vorgegebenen Wartezeit wird der Sammelpunkt verlassen, nachdem alle Spuren sorgfältig beseitigt sind. Verspätet eintreffende Fallschirmjäger begeben sich sofort zum Sammelpunkt 2 bzw. zu dem dafür festgelegten Ort.

Fallschirmjäger, die ihre Gruppe nicht wiederfinden, begeben sich zum Warteplatz oder zur Basis bzw. schlagen sich zur eigenen Truppe durch.

3.7. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung

Die Ausbildung soll dem Fallschirmjäger und dem Kampfkollektiv der Fallschirmjägergruppe Wissen, Können und Fertigkeiten vermitteln, die sie befähigen, zur Erfüllung eines Kampfauftrags ein Objekt oder einen Geländeabschnitt im rückwärtigen Gebiet des Gegners sicher und gefechtsbereit zu erreichen.

Nach der Ausbildung muß der Soldat erkannt haben, daß
- von der Bewegung überhaupt die Erfüllung des Kampfauftrags abhängt,
- die verschiedenen Geländebedingungen und Bodenbewachsungen ganz bestimmte Verhaltensweisen erfordern, wenn sich die Gruppe geräuscharm und ohne Spuren zu hinterlassen bewegen will;
- kollektive Weisheit und kollektive und gegenseitige Hilfe es ermöglichen, schwierigste Geländeabschnitte zu passieren, ohne vom Gegner bemerkt zu werden.

Vorbereitung der Ausbildung

Bei der Organisation dieser Ausbildung ist besonders darauf zu achten, daß Bewährungssituationen vor allem für die zur Sicherung (Sicherungstrupp, Deckungstrupp, Seitensicherer) eingesetzten Fallschirmjäger geschaffen werden. So muß sich z. B. der im Sicherungstrupp handelnde Fallschirmjäger seiner hohen Verantwortung für die Sicherheit der Gruppe und für die Erfüllung des Kampfauftrags bewußt werden. Der Sicherer muß dabei das Erlebnis gehabt haben, die Gruppe durch seine Aufmerksamkeit und sein richtiges Handeln rechtzeitig vor dem unmittelbaren Zusammenstoß mit dem Gegner gewarnt zu haben.

Voraussetzung für die Bewegung der Fallschirmjägergruppe im rückwärtigen Gebiet des Gegners ist das Beherrschen der im Handbuch »Militärisches Grundwissen« dargelegten »Bewegungen auf dem Gefechtsfeld« und »Füh-

rungszeichen auf dem Gefechtsfeld«. Die Führungszeichen erlauben es, laute Befehle oder Kommandos bei der Bewegung und Führung der Fallschirmjägergruppe im rückwärtigen Gebiet des Gegners zu vermeiden.
Um bei der Bewegung das geschlossene, richtige und reaktionsschnelle Handeln der Gruppe zu erreichen, ist bei dieser Ausbildung das Üben die zweckmäßigste Form.
Dazu wird die Ausbildung in zwei Abschnitte unterteilt:
- schulmäßiges Erlernen der Handlungen und Verhaltensweisen bei der Bewegung ohne Gegnerdarstellung (Gefechtsexerzieren);
- gefechtsmäßige Ausbildung mit Gegnerdarstellung, wobei die Fallschirmjägergruppe einen bestimmten Geländestreifen in einer festgelegten Zeit und allgemeinen Richtung zu überwinden hat.

Durchführung der Ausbildung

Schulmäßiges Erlernen ohne Gegnerdarstellung

Dieser Abschnitt der Ausbildung soll im Verhältnis zum anderen Abschnitt nur kurz sein.
Um Zeit zu sparen, ist es zweckmäßig, in der Kompanie hierzu eine Lehrvorführung durchzuführen.
Der Ausbilder erklärt und weist dabei auf einzelne Besonderheiten hin. Nach der Vorführung wird das vorgeführte geübt. Für diese Ausbildung kann man in einem relativ kleinen Geländeabschnitt einen Rundkurs festlegen.
Wichtig ist es, daß der Ausbilder die Bewegung oder Handlung der Gruppe oder der Fallschirmjägergruppe bei Notwendigkeit unterbricht, korrigiert und mehrmals wiederholen läßt. Auf die Sicht- und Geräuschtarnung ist besonders zu achten. Auch die ständige Beobachtung in der befohlenen Richtung bei der Bewegung oder bei Halten sowie die Feuerbereitschaft der Waffen müssen immer wieder gefordert werden, um sie als Elemente bei der Bewegung anzuerziehen.

Gefechtsmäßige Ausbildung mit Gegnerdarstellung

In diesem Abschnitt der Ausbildung kommt es auf das verantwortungsbewußte Handeln des Einzelnen und der Gruppe in der Praxis an. Dazu wird ein festgelegter Geländestreifen vorbereitet, in dem an bestimmten Stellen Soldaten als »Gegner« handeln oder Scheiben eingesetzt werden.
Der Ausbilder stellt sowohl der Fallschirmjägergruppe als auch einzelnen Fallschirmjägern eine Gefechtsaufgabe:
- Richtung der Bewegung (Marschrichtungszahl, Skizze, Luftbild) mit Beginn und Ziel;
- zur Verfügung stehende Zeit;
- besonders gefährdete Abschnitte;
- Anfertigen einer Wegeskizze und Eintragen des aufgeklärten Gegners.

An den »gefährdeten Abschnitten« kann man z. B. Beobachter als »Gegner« einsetzen und mit Platzpatronen ausrüsten.
Wählt ein Fallschirmjäger bei der Überwindung eines derartigen Abschnitts (kann gekennzeichnet sein mit »Feindeinsicht!«) eine falsche Bewegungsart oder sieht der Beobachter irgendeinen Ausrüstungsgegenstand, gibt er einen Schuß ab.

Dabei muß jedoch beachtet werden, daß ein unbemerktes Überwinden eines solchen Abschnitts (vom Standpunkt des Beobachters aus) möglich sein muß. Die dazu notwendige Bewegungsart muß nicht immer nur das Gleiten sein.
Nach dieser Ausbildung sollte jede Möglichkeit genutzt werden, um die erworbenen Kenntnisse und Fertigkeiten sowie die anerzogenen Verhaltensweisen aufrechtzuerhalten und immer wieder zu aktualisieren.
Dazu sind vor allem An- und Abmarschwege zu nutzen.

4. Aufenthalt der Fallschirmjägergruppe im Einsatzraum [629]

4.1. Allgemeines

Die Fallschirmjägergruppe hält sich im Warteplatz bzw. in der Basis auf. Der Aufenthalt beginnt mit dem Erreichen des Einsatzraums und endet mit dem Verlassen des Einsatzraums nach Erfüllung der Gefechtsaufgabe.
Der Aufenthalt der Fallschirmjägergruppe im Warteraum bzw. in der Basis hat das Ziel,
- die Gefechtshandlungen zu organisieren;
- sich bis zum Zeitpunkt der Gefechtshandlungen unbemerkt aufzuhalten;
- die Kampfkraft der Fallschirmjägergruppe nach Abschluß der Gefechtshandlungen wiederherzustellen;
- Geschädigte und Kranke zu pflegen und zu versorgen.

4.2. Warteplatz

Der Warteplatz ist der kurzzeitige Aufenthaltsort der Fallschirmjägergruppe. Der Raum für den Warteplatz wird befohlen, den genauen Platz klärt die Fallschirmjägergruppe nach dem Eintreffen auf. Gleichzeitig wird mit dem Raum des Warteplatzes der Raum des Wechsel-Warteplatzes befohlen. Er wird benutzt, wenn der Warteplatz nicht bezogen werden kann.

4.2.1. Auswahl des Geländes für einen Warteplatz

Das Gelände für einen Warteplatz muß frei von gegnerischen Kräften sein und außerhalb des Sicherungssystems des gegnerischen Objekts liegen. Es soll möglichst entfernt von ständig benutzten Verkehrsanlagen und abseits von bewohnten Gebieten liegen. Als Gelände für einen Warteplatz eignen sich besonders

- Wald mit dichtem Unterholz,
- Kuscheln,
- Schonungen,
- Windbruch,
- sumpfiges Gelände.

Das Gelände muß eine gute Beobachtung sowie schnelles und gedecktes Verlassen ermöglichen. In hügligem und bergigem Gelände ist bei der Auswahl des Warteplatzes zu berücksichtigen, daß die Talsohle nicht ausgewählt wird. Hier ist es am kältesten, Feuchtigkeit wie Tau und Nebel bilden sich hier zuerst und halten sich am längsten. Bei rauchenden, auch ganz schwach rauchenden Feuern hebt sich der Rauch vom Hintergrund (Berg) stark ab und ist deshalb vom gegenüberliegenden Hang deutlich auszumachen. Es ist zweckmäßig, den Platz im oberen Drittel des Hangs auszuwählen.
Bei der Auswahl des Warteplatzes gilt der Grundsatz: Den Platz immer dort festlegen, wo ihn der Gegner nicht vermutet oder erwartet.

Zur Auswahl und Präzisierung des genauen Platzes befiehlt der Gruppenführer mindestens zwei Späherpaare.
Jedes Späherpaar muß einen Raum aufklären. Das Späherpaar muß eine Skizze des Raumes anfertigen. Während dieser Zeit hält sich die Fallschirmjägergruppe auf einem Rastplatz etwa 1 km vom aufzuklärenden Raum auf.
Die Aufklärung des Warteplatzes muß auf folgende Fragen Antwort geben:

- Ist der Raum feindfrei?
- Welches ist der günstigste Platz in dem aufgeklärten Raum?
- Wie wird die Sicherung gewährleistet?
- Wie ist die KCB-Lage in diesem Raum?

4.2.2. Einrichten, Ausbau und Tarnung eines Warteplatzes

Nach dem Eintreffen im Warteplatz wird sofort mit dem Einrichten begonnen. In jedem Fall, unabhängig von der Dauer des Aufenthalts, werden feldmäßige Unterkünfte vorbereitet. Die feldmäßigen Unterkünfte sind dem Gelände angepaßt.

Es können sein:
- Unterkünfte aus einer oder mehreren Zeltbahnen;
- Zweighütten oder Windschutz;
- Schutzdächer unter umgestürzten Bäumen;
- Aushöhlungen an Hängen;
- Schneelöcher und -höhlen.

Die Unterkünfte müssen so angelegt sein, daß eine Feuerführung in alle Richtungen möglich ist. Der Gruppenführer muß seinen Platz in der Mitte oder an einer Stelle haben, von der aus er die Gruppe führen kann. Die Unterkünfte können als Einzelunterkünfte oder Unterkünfte für die Trupps gebaut werden. Die Unterkünfte müssen so groß sein, daß der Fallschirmjäger bzw. der Trupp samt der Ausrüstung darin Unterschlupf findet.
Der Warteplatz wird nicht fest ausgebaut. Es sind aber behelfsmäßige Deckungen unter Ausnutzung des Geländes zu schaffen. Diese Maßnahmen dienen der persönlichen Sicherheit bei plötzlicher Feuereinwirkung des Gegners.

Beachte:
Im Warteplatz dürfen keine Gegenstände herumliegen. Der Warteplatz ist stets zu tarnen!

Zur Tarnung sind die natürlichen und künstlichen Tarnmittel gleichermaßen zu nutzen.
Zur *Lichttarnung* gehören:
- Tarnen der Feuerstellen durch den Bau von Blenden um und über der Feuerstelle;
- außerhalb der Feuerstelle darf nachts im Warteplatz kein Licht gemacht werden.

Zur *Geräuschtarnung* gehören:
- leises Verhalten;
- lautloses Bewegen;
- Beseitigen von Steinen, trockenen Ästen usw. innerhalb des Warteplatzes.

Zur *Spurentarnung* gehören:
- der Zugang zum Warteplatz darf kein ausgetretener Pfad sein;
- die Wege zu den Sicherungsplätzen sind nach jedem Benutzen zu tarnen;
- wenn der Warteplatz im Unterholz liegt, dürfen keine Zweige oder Äste abgebrochen werden.

Zur *Sichttarnung* gehören:
- das Tarnen der einzelnen Unterkünfte, Deckungslöcher, Sicherungsplätze und Feuerstellen gegen Luft- und Erdbeobachtung.

Zur *persönlichen* Tarnung gehören:
- das Schwärzen der Hände und des Gesichts mit Ruß von verbranntem Papier;
- das Benutzen des Tarnnetzes durch die Sicherungsposten/Sicherer und die handelnden Späher bei der Beobachtung;
- das Benutzen behelfsmäßiger Tarnmittel beim Bewegen im Warteplatz.

4.2.3. Sicherung eines Warteplatzes

Die Sicherung des Warteplatzes ist eine militärische Grundforderung. Sie ist unabhängig von der Aufenthaltsdauer zu organisieren und durchzuführen.

Merke:
Sofort nach dem Beziehen des Warteplatzes ist die Sicherung zu organisieren.

Das System der Sicherung besteht aus
- den Sicherungsposten bzw. den Sicherern;
- dem Diensthabenden im Warteplatz;
- den Anlaufpunkten.

Das System der Sicherung muß eine zuverlässige Rundumsicherung gewährleisten.

Der Sicherungsposten

Die Anzahl der eingesetzten Sicherungsposten bzw. Sicherer ist abhängig vom Gelände und von der Stärke der Fallschirmjägergruppe. Es müssen aber mindestens zwei Sicherer eingesetzt werden.

Die Entfernung des Sicherungspostens vom Warteplatz ist abhängig vom Gelände. Der Sicherungsposten handelt in der Regel allein. Der Sicherungsposten muß soweit vom Warteplatz entfernt sein, daß er die Gruppe rechtzeitig vor dem Herannahen fremder Personen warnen kann, jedoch nicht weiter als 100 bis 150 m vom Warteplatz entfernt. Die Sicherungsposten können ihre Warnung übermitteln:

- über Funk; wird nur selten möglich sein, da die Arbeitszeit der Akkumulatoren begrenzt ist;
- akustisch; nur möglich, wenn gegnerische Kräfte den Warteplatz angreifen. Akustische Signale beim zufälligen Auftauchen fremder Personen würde die Fallschirmjägergruppe verraten;
- über eine Signalanlage; das ist die gebräuchlichste und unauffälligste Methode. Als Signalanlage kann ein dünner Draht oder Bindfaden vom Sicherer zum Diensthabenden des Warteplatzes benutzt werden;
- durch das Zurücklaufen des Sicherers; nur dann, wenn alle anderen Mittel versagen und der Sicherer erkennen kann, daß gegnerische Kräfte sich dem Warteplatz zielstrebig nähern.

Aufgaben des Sicherungspostens bzw. Sicherers

1. Ausbau und Tarnen des Sicherungsplatzes;
   der Platz ist in jedem Fall so auszubauen und zu tarnen, daß er sich vom Gelände nicht abhebt;
2. Bau der Signalanlage;
3. Beobachten und Melden aller Wahrnehmungen, die auf die Annäherung fremder Personen schließen lassen;
4. die Rückkehr von Fallschirmjägern melden.

Anforderungen an den Sicherungsplatz:

- Beobachtungsmöglichkeiten in die gefährdeten Richtungen;
- Schußfeld für den Sicherer;
- bequemer Aufenthalt des Sicherers über längere Zeit;
- vom Warteplatz aus über einen gedeckten Weg zu erreichen;
- solche Lage, daß der Sicherer seinen Platz schnell verlassen kann.

Beachte:
Den Sicherungsplatz immer vor Wegen, Schneisen und freien Flächen anlegen, damit diese beim Beziehen und Verlassen nicht überquert werden brauchen.

Die Dauer des Sicherungsdienstes ist abhängig von der jeweiligen Situation und wird bestimmt von

- dem physischen Leistungsstand der Fallschirmjägergruppe;
- der zu erfüllenden Aufgabe;
- der Jahreszeit.

Die Dauer wird vom Gruppenführer befohlen, sie kann 2 bis 4 Stunden betragen, sollte aber 6 Stunden nicht übersteigen.
Die Ablösung des Sicherungspostens führt der Stellvertreter des Gruppenführers oder der Diensthabende durch. Die Ablösung wird mit dem Parolenaustausch vollzogen.

Der Diensthabende
Als Diensthabender kann jeder Angehörige der Fallschirmjägergruppe befohlen werden. Er ist verantwortlich für

- Ruhe und Ordnung;
- Ablösung der Sicherer;
- rechtzeitigen Einsatz der befohlenen Späherpaare;
- Einhaltung der Tarnmaßnahmen;
- Unterhalten der Wärmefeuer bei Nacht;
- Erfüllung aller zusätzlich befohlenen Maßnahmen.

Beachte:
Der Diensthabende darf den befohlenen Platz nur zur Erfüllung seiner Aufgaben verlassen.

Die Anlaufpunkte
Die Anlaufpunkte sind unauffällig angelegte Erkennungszeichen. Die Anlaufpunkte dienen in erster Linie der Sicherheit der zurückkehrenden Angehörigen der Fallschirmjägergruppe. Die Anlaufpunkte und die dort angebrachten Zeichen müssen jedem bekannt sein. Die Anlaufpunkte sind rings um den Warteplatz in einer Entfernung bis 1 km anzulegen. Sind die Erkennungszeichen verändert oder beseitigt, darf der Warteplatz nicht mehr angelaufen werden.

4.2.4. Aufenthalt im Warteplatz

Die Handlungen im Warteplatz umfassen:
1. Organisation der Aufklärung und der Gefechtshandlung;
2. Vorbereiten der Kampfmittel für die Gefechtshandlungen;
3. Pflege der Geschädigten;
4. Pflege der Waffen und Ausrüstung;
5. Beschaffen von Verpflegung aus der Natur;
6. Zubereiten der Verpflegung.

Im Warteplatz muß jede unnötige Bewegung vermieden werden. Der Funker hält sich mit seinem Funkgerät im Warteplatz auf. Zum Absetzen eines Funkspruchs verläßt er mit einem Fallschirmjäger den Warteplatz.

Merke:
Aus dem Warteplatz darf kein Funkspruch abgesetzt werden.

In einer Entfernung bis 2 km vom Warteplatz wird die Funkstation entfaltet und der Funkspruch abgesetzt. Der begleitende Fallschirmjäger übernimmt die Sicherung für den Funker.

Beachte:
Jeder Funkspruch muß von einem anderen Platz abgesetzt werden. Dabei darf kein Ring um den Warteplatz entstehen.

Bezieht eine Fallschirmjägergruppe nachts einen Warteplatz und verbleibt den folgenden Tag darin, dann muß sie bei Tagesanbruch den Raum des Warteplatzes in einem Umkreis bis 2 km nochmals aufklären und den Ausbau und die Tarnung vervollständigen.

Beim Aufenthalt in einem Warteplatz muß jeder Fallschirmjäger wissen:
- Welche Aufgaben hat er im Warteplatz zu lösen?
- Wie hat er zu handeln, wenn plötzlich Gegner auftauchen?
- Wo ist der Sammelpunkt?
- Mit wem hat er sich in welcher Richtung abzusetzen?
- Was muß er mitnehmen?

Beachte:
Tauchen plötzlich in unmittelbarer Nähe des Warteplatzes gegnerische Kräfte auf, muß sofort äußerste Ruhe herrschen. Jeder muß seinen Platz zur Sicherung beziehen. Den Befehl zur Feuereröffnung gibt der Gruppenführer.

Wenn die Fallschirmjägergruppe den Warteplatz zu Gefechtshandlungen verläßt, bleiben zurück:
- nicht benötigte Ausrüstung und Kampfmittel;
- in der Regel der Funker;
- die Geschädigten.

4.2.5. Anlaufen eines Warteplatzes

Das Anlaufen eines Warteplatzes erfolgt grundsätzlich über die Anlaufpunkte und einen Sicherer. Dabei sind Anlaufrichtungen festzulegen, um die Anzahl der Anlaufpunkte zu begrenzen. Die zurückkehrenden Fallschirmjäger müssen die Anlaufpunkte passieren und die Erkennungszeichen kontrollieren. Wenn die Erkennungszeichen unverändert sind, laufen sie einen Sicherer an und tauschen mit ihm die Parole aus. Ist aber ein Erkennungszeichen zerstört oder entfernt, begeben sich die zurückkehrenden Fallschirmjäger, ohne den Warteplatz anzulaufen, zum Wechselwarteplatz oder nach gelöster Gefechtsaufgabe sofort zum Platz der Wiederaufnahme.

Als **Anlaufpunkte** können dienen:
- Steinhaufen,
- Ameisenhaufen,
- Holzstapel,
- Waldspitzen an Wegekreuzungen,
- einzelne Büsche usw.

Erkennungszeichen können sein:
- Bruchzweige aus der Jagd;
- Äste, Baumrinde;
- Steine.

Beachte:
Alle Anlaufpunkte und Erkennungszeichen müssen der Umgebung angepaßt und unauffällig sein. Sie müssen im Vorbeilaufen verändert werden können.

Die Anlaufpunkte muß jeder Fallschirmjäger kennen und auch bei Nacht finden.

4.2.6. Verlassen des Warteplatzes

Der Warteplatz wird verlassen:
- planmäßig nach Erfüllung der Gefechtsaufgabe,
- plötzlich beim Auftauchen des Gegners.

Das planmäßige Verlassen erfolgt, nachdem die Fallschirmjäger von der Gefechtsaufgabe zurückgekehrt sind. Das Verlassen kann sofort nach der Rückkehr oder nach längerem Aufenthalt (Wiederherstellen der Kampffähigkeit) befohlen werden. Abhängig ist das von der Zeit bis zur Wiederaufnahme.
Beim Verlassen sind
- alle feldmäßigen Unterkünfte abzubauen;
- alle Abfälle zu vergraben;
- alle Spuren zu beseitigen;

Nach dem Verlassen darf nichts mehr darauf hinweisen, daß hier ein Warteplatz war.
Wenn gegnerische Kräfte den Warteplatz angreifen und nur die Sicherungskräfte im Warteplatz sind, müssen sie ihre persönliche Bewaffnung, das Funkgerät und die Geschädigten mitnehmen.
Beim Verlassen ist ein Anlaufpunkt zu passieren und das Erkennungszeichen zu zerstören. Die Sicherungskräfte haben das Absetzen des Funkers und den Abtransport der Geschädigten zu decken und sich dann selbst abzusetzen. Dabei ist der Wechselwarteplatz anzulaufen und auf das Eintreffen der Fallschirmjägergruppe zu warten.
Wenn die gesamte Fallschirmjägergruppe den Warteplatz verläßt, sind die Geschädigten und die gesamte Ausrüstung mitzunehmen.
Das Verlassen geschieht organisiert und schnell. Dabei ist einzeln oder in Trupps der erste Sammelpunkt anzulaufen. Verläßt die gesamte Fallschirmjägergruppe den Warteplatz, braucht kein Anlaufpunkt passiert zu werden. Der Deckungstrupp hat das Absetzen zu decken.

Beachte:
Ist auch nur ein Fallschirmjäger nicht zurück, muß beim plötzlichen Verlassen ein Anlaufpunkt passiert und das Erkennungszeichen zerstört werden.

4.3. Basis

Die Basis ist ein taktischer Stützpunkt der Fallschirmjägergruppe und wird ausgebaut. Eine Basis wird errichtet, wenn die Fallschirmjägergruppe längere Zeit im Einsatzraum verbleibt. Die Räume für die Basis und die Wechselbasis werden befohlen. Der genaue Platz wird von der Fallschirmjägergruppe aufgeklärt und präzisiert. Konnen beide Räume nicht benutzt werden, muß sich die Fallschirmjägergruppe einen neuen Raum suchen und diesen über Funk melden.

4.3.1. Auswahl des Geländes für eine Basis

Als Gelände für eine Basis eignen sich besonders
- große Waldgebiete mit dichtem Baumbestand und Unterholz;
- kleine Inseln in Sumpfgebieten;
- schwer zugängliche Gebirgsabschnitte;
- zerstörte und verlassene Ansiedlungen.

Das Gelände muß folgende Bedingungen erfüllen:
- frei von gegnerischen Gruppierungen,
- im Umkreis bis 3 km keine bewohnten Ansiedlungen;
- frei von den Wirkungsfaktoren der KCB-Waffen;
- eine Wasserstelle in der Nähe (2 bis 3 km);
- Möglichkeiten zum gedeckten Verlassen nach mindestens 2 Seiten.

Das Gelände ist vor dem Beziehen gründlich aufzuklären. Dazu sind mindestens 2 Späherpaare einzusetzen. Sie haben aufzuklären:
- den günstigsten Platz für den Ausbau der Basis;
- in einem Umkreis von 2 bis 3 km Durchmesser gegnerische Kräfte bzw. bewohnte Ansiedlungen;
- das Wegenetz in diesem Raum;
- Möglichkeiten des schnellen und gedeckten Verlassens.

Während der Aufklärung hält sich die Fallschirmjägergruppe etwa 1 km vor diesem Raum auf einem Rastplatz auf. Der Raum der Basis sollte bis 30 km von gegnerischen Objekten entfernt sein. Nur in Ausnahmefällen sollte die Entfernung mehr als 30 km betragen.

4.3.2. Einrichten, Ausbau und Tarnung einer Basis

Die Basis ist entsprechend dem Gelände und der zu erfüllenden Aufgabe auszubauen:
- in der Erde als Bunker;
- in Höhlen oder Überhängen im Gebirge;
- in Kellerräumen von Ruinen.

Zur Basis gehören
- die Unterkunft bzw. Unterkünfte für das Personal;
- die Materialbasis;
- die Feuerstellen;
- die Abfallgrube.

Die **Unterkunft** für die Fallschirmjäger muß
- einen sicheren Schutz vor Witterungseinflüssen bieten;
- zuverlässigen Schutz vor der Aufklärung des Gegners garantieren;
- wirksamen Schutz vor dem Feuer von Infanteriewaffen bieten.

Die ausgebaute Unterkunft muß so groß sein, daß der ruhende Teil der Fallschirmjägergruppe darin Platz findet.

Werden die Unterkünfte in die Erde gebaut, müssen sie vollständig abgedeckt werden. Die Abdeckungen müssen so stabil sein, daß sie nicht federn oder einbrechen, wenn sie ein Mensch überschreitet.
Die **Materialbasis** nimmt alle nicht zur persönlichen Bewaffnung und Ausrüstung gehörenden Kampfmittel und Versorgungsgüter auf. Das trifft besonders zu, wenn die Fallschirmjägergruppe durch den Abwurf von Versorgungsbehältern versorgt wird oder wenn sie Kampfmittel vom Gegner erbeutet hat. Die Materialbasis ist ebenfalls auszubauen und stabil abzudecken.
In unmittelbarer Nähe der Unterkunft (in jedem Fall im Sicherungsbereich) ist eine Abfallgrube auszuheben. Sie ist durch eine Abdeckung sorgfältig zu tarnen.
Zu tarnen ist wie unter 4.2.2. beschrieben.

Zusätzlich ist zu beachten:
- das ausgehobene Erdreich ist zu tarnen durch
  - Abtransportieren (mit Zeltbahnen) in ein naheliegendes Gewässer;
  - Aufschütten von dem Gelände angepaßten Geländeformen wie Hügel, Ausfüllen von Löchern, Gräben;
- das benötigte Material zum Abdecken wie Holz, Reisig, Rasen, Moos ist aus größerer Entfernung zu beschaffen;
- die Entnahmestellen sind sorgfältig zu tarnen.

4.3.3. Sicherung einer Basis

Die Basis ist wie ein Warteplatz zu sichern (4.2.3.).

4.3.4. Aufenthalt in der Basis

Die Fallschirmjägergruppe hält sich zwischen den einzelnen Gefechtshandlungen in der Basis auf. Für den Aufenthalt in der Basis sind die gleichen Regeln zu beachten, wie unter 4.2.4. beschrieben.

Zusätzlich ist für den Aufenthalt im Winter bzw. in kalter Jahreszeit zu beachten:
- das Wärmefeuer in unmittelbarer Nähe des Eingangs errichten; dadurch entsteht eine Wärmebarriere, die das Eindringen von Kaltluft verhindert;
- die Schlafstellen sind mit einer wärmenden Unterlage (Stroh, Reisig, Laub) zu versehen, denn die Bodenkälte ist für den menschlichen Organismus schädlicher als die Raumkälte;
- in der Basis muß ständig heißer Tee vorhanden sein, damit die zurückkehrenden Fallschirmjäger ein warmes Getränk zu sich nehmen können;
- alle Nahrungsmittel nur gekocht, gebraten oder gewärmt zu sich nehmen, Einnahme gefrorener Nahrungsmittel führt zu Erkrankungen;
- die Schlafstelle höher legen als den Eingang;
- Alkoholgenuß ist grundsätzlich untersagt, da Gefahr der Unterkühlung besteht.

4.3.5. Anlaufen der Basis

Die Basis wird wie ein Warteplatz (4.2.5.) angelaufen.

4.3.6. Verlassen der Basis

Die Basis wird wie ein Warteplatz (4.2.6.) verlassen.

4.4. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung

Die Fallschirmjäger müssen fähig sein, den Raum für einen Warteplatz bzw. für eine Basis aufzuklären. Sie müssen die Regeln des Anlaufens und Verlassens des Warteplatzes bzw. der Basis beherrschen und danach handeln. Die Fallschirmjäger müssen die Verhaltensregeln beim Aufenthalt im Warteplatz bzw. in der Basis und bei Sicherungsaufgaben beherrschen und konsequent einhalten. Dabei sind sie zu verantwortungsbewußtem Handeln bei der Erfüllung der erteilten Befehle und Aufträge zu erziehen.

Sie müssen erkennen, daß von ihrem gewissenhaften Handeln die Sicherheit der gesamten Fallschirmjägergruppe abhängt.

Vorbereitung der Ausbildung

Die Vorbereitung der Ausbildung wird in zwei Etappen unterteilt:

1. Vorbereitung am Ausbildungsort;
2. persönliche Vorbereitung des Ausbilders.

Die Vorbereitung am Ausbildungsort wird einige Tage, spätestens jedoch am Vortage der Ausbildung durch den Kompaniechef geleitet. Als Ausbildungsort ist ein Waldabschnitt mit dichtem Baumbestand und Unterholz auszuwählen.

Nach der Vorbereitung am Ausbildungsort bereitet sich der Ausbilder auf die Ausbildung vor durch

- das Studium der Literatur (DV, Handbücher, Artikel der Zeitschrift »Gefechtsausbildung« usw.);
- die gedankliche Verarbeitung der methodischen und organisatorischen Hinweise des Kompaniechefs.

Dazu gehören

- die Vorbereitung der Aufgabenstellung an die Fallschirmjägergruppe (dabei besonders auf militärisch kurze und exakte Formulierungen achten);
- das Festlegen der Plätze für die einzelnen Ausbildungsetappen;
- das Vorbereiten von Anschauungsmaterial (z. B. eine Aufklärungsskizze vom Ausbildungsplatz vorbereiten und sie als »Muster« zeigen);
- aus den klassenmäßigen Verhaltensweisen in den Erziehungszielen solche Handlungen des Ausbilders ableiten, die durch das militärisch vorbildliche Verhalten und eine militärisch exakte Befehlsgebung sowie die Kontrolle der Erfüllung der Befehle die Fallschirmjäger zur gewissenhaften Befehlsausführung erziehen;

- die Präzisierung des Einsatzes der Ausbildungsmittel (z. B. Einsatz und Verwendung der zentral bereitgestellten Ausbildungsmittel, wie Imitationsmittel, Technik usw.), welche Ausbildungsmittel muß der Ausbilder von den Fallschirmjägern noch sicherstellen lassen – wie Bindfaden, Streichhölzer usw.);
- das Schreiben des Handzettels.

Durchführung der Ausbildung

Die organisatorische Form der Gefechtsausbildung ist das Gefechtsexerzieren, die methodischen Formen sind das Üben und die selbständige Tätigkeit.

Am Ausbildungsort stellt der Ausbilder die Aufgabe und beginnt danach mit dem Gefechtsexerzieren. Die Aufgabenstellung muß eine kurze taktische Lage, eine »Motivierung der Handlung« enthalten.

Die Ausbildung kann in folgenden Etappen durchgeführt werden:

1. Aufklären des Warteplatzes,
2. Beziehen und Sichern des Warteplatzes,
3. Einrichten und Tarnen des Warteplatzes,
4. Aufenthalt im Warteplatz.

Handzettel für das Gefechtsexerzieren (Variante)

Thema:	Das Einrichten eines Warteplatzes
Ziel der Ausbildung:	Die Fallschirmjägergruppe muß nach Abschluß der Ausbildung die Handlungen zum Einrichten eines Warteplatzes beherrschen. Die Fallschirmjäger sind zur gewissenhaften und widerspruchslosen Erfüllung der Befehle und Anweisungen zu erziehen.
Ausbildungszeit:	135 min
Ausbildungsort:	Ausbildungsgelände
Mat. Sicherstellung:	Persönliche Bewaffnung und Ausrüstung, 2 DF, 5 Skizzenblöcke, je Fallschirmjäger einige Meter Bindfaden bzw. Bindedraht, Streichhölzer bzw. Feuerzeug, Bleistift, Taschenmesser.

Ablauf der Ausbildung	*Zeit*	*Hinweise*
1. Aufklären des WaPl	30′	Die Fallschirmjägergruppe wird in Späherpaare aufgeteilt: – jedes Paar erhält einen Raum zum Aufklären, – Weg zur Annäherung etwa 100 bis 300 m, – jedes Paar muß eine Aufklärungsskizze mitbringen. **Beachte:** Zeit der Rückkehr befehlen!

Ablauf der Ausbildung	*Zeit*	*Hinweise*
2. Auswerten der Aufklärungsergebnisse	15'	Alle Skizzen einsammeln und auswerten – auf Vollständigkeit, – auf Aussagekraft. Anhören der Aufklärungsmeldung. **Beachte:** Die Späherpaare, die ihre Aufklärungsaufgabe nicht oder nur oberflächlich erfüllten, erhalten eine Zusatzaufgabe. Das kann sein: – Anfertigen einer Marschskizze vom Ausgangspunkt zum WaPl, – Schema der Sicherung des WaPl.
3. Beziehen des WaPl	15'	Ein Platz wird ausgewählt. Das Späherpaar, dessen Platz gewählt wurde, handelt als SiTr. Die Fallschirmjägergruppe bewegt sich in Gefechtseinteilung zum WaPl. **Beachte:** Sofort SaP festlegen. Ausrüstungsgegenstände nur auf dem befohlenen Platz ablegen lassen.
4. Sicherung des WaPl		Sofort nach dem Beziehen Sicherung befehlen:
5. Einrichten und Tarnen des WaPl	55'	– 50% der Fallschirmjägergruppe sichert und 50% richtet den WaPl ein, – Rundumsicherung. Verschiedene Varianten befehlen: – Laubhütte, – Zelt, – Schutzdach. Das gleiche gilt für Feuerstellen. **Beachte:** Das Gelände so ausnutzen, daß persönliche Sicherheit gegeben ist. Nach der Hälfte der Zeit wechseln. **Beachte:** Durchsetzen der Verhaltensweise 16: Bei Einschätzung der Arbeit keine Oberflächlichkeit und formale Erfüllung der Aufgabe dulden.
6. Aufenthalt	20'	Pflege der Waffen, Unterhalten der Feuer, Wechsel der Sicherungsposten. **Beachte:** Als Zusatzaufgaben alle oberflächlich erfüllten Aufgaben der einzelnen Späherpaare wiederholen lassen.

5. Aufklärung gegnerischer Objekte [630]

5.1. Allgemeines

Die Aufklärung und Vernichtung gegnerischer Objekte oder Ziele im rückwärtigen Gebiet des Gegners, wie Kernwaffeneinsatzmittel aller Art, Führungsstellen, Nachrichten- und Versorgungseinrichtungen, ist eine bedeutende Aufgabe der Fallschirmjägergruppen. Durch genaue und rechtzeitige Aufklärung sowie schnelle Vernichtung (Zerstörung) wichtiger Objekte können dem Gegner in kurzer Zeit mit geringen Kräften und Mitteln große Verluste zugefügt werden. Dabei kann der Einsatz von Kernwaffeneinsatzmitteln verzögert oder verhindert werden. Führungsstellen können zeitweilig außer Gefecht gesetzt und durch Sprengungen von Brücken und Versorgungslager kann der Nachschub des Gegners erheblich gestört werden. Alle durch die Fallschirmjägergruppen zu vernichtenden Objekte sind unmittelbar vorher genau aufzuklären.
Die Aufklärung muß feststellen:
- die Lage, die genauen Ausmaße und die Einzelheiten des Objekts;
- das System der Sicherung des Objekts und günstige Richtungen für die Überwindung der Sperren und Postenketten;
- Wege zur gedeckten Annäherung sowie zum Absetzen vom Objekt.

5.1.1. Verhalten bei der Annäherung an ein Objekt oder Ziel

Bei der Annäherung sind Objekt oder Ziel schon aus der Entfernung zu beobachten. Während der Annäherung bewegt sich die Fallschirmjägergruppe von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt.

Merke:
Bei jedem Halt genau orientieren, verhalten, lauschen und nach allen Seiten beobachten.

Der Fallschirmjäger muß sich einem Objekt vorsichtig, geräuschlos, gedeckt und ohne Spuren zu hinterlassen, nähern können.

Merke:
Beim plötzlichen Schießen von Leuchtsignalen durch den Gegner – sofort in der jeweiligen Lage erstarren.

Beachte:
Vom richtigen Verhalten des einzelnen hängt der Erfolg der ganzen Fallschirmjägergruppe ab.

Bei der Annäherung muß der Fallschirmjäger
- sich ständig im Gelände orientieren;
- gewissenhaft beobachten, horchen und lauschen;
- das Gelände geschickt ausnutzen und ständig auf Tarnung achten;



Zeichendurchgabe eines Horchpostens mittels einer Signalleine [Bild 630.1]

- Spuren sofort verwischen;
- die gegenseitige Sicherung ständig einhalten;
- die Schattenseiten von Bäumen, Sträuchern, Hecken, Häusern, Gräben, Schluchten, Senken usw. für das Annähern nutzen;
- Geräusche vermeiden (trockene Äste nicht knicken, Klappern von Ausrüstungsgegenständen verhindern, Husten und Niesen unterdrücken – gegen Niesreiz Zeigefinger an Oberlippe dicht unter die Nase drücken);
- andere Geräusche (Motorenlärm, Abschüsse, Hundegebell, Wind in den Bäumen u. ä.) für die eigene Bewegung ausnutzen;
- auf die festgelegten Signale und auf die Handlungen des Gruppenführers achten;
- alle Wahrnehmungen über den Gegner sofort dem Gruppenführer melden;
- die Waffe stets schußbereit halten.

Merke:
Alle Handlungen während des Einsatzes gut durchdenken und unter größter Vorsicht ausführen. In bestimmten schwierigen Situationen aber tapfer, kühn und entschlossen handeln.

Es kommt darauf an:
- die Absichten der Gruppe zu verschleiern;
- keinen unnötigen Verlust an eigener Kampfkraft zuzulassen;
- sich nicht vom Gegner überraschen zu lassen;
- das gegnerische Objekt oder Ziel ohne unnötigen Zeitverlust zu erreichen
- das eigene Leben und das Leben der Genossen zu erhalten.

5.1.2. Verhalten bei der Aufklärung eines Objekts oder Ziels

Um gegnerische Objekte oder Ziele aufzuklären, muß der Fallschirmjäger
- die Arten und Methoden der Sicherung gegnerischer Objekte sowie ihre Erkennungsmerkmale kennen;

- die Möglichkeiten des Durchsickerns oder Umgehens kennen und geschickt ausnutzen;
- taktische Situationen selbständig richtig einschätzen;
- sich der gegnerischen Sicherung unbemerkt nähern.

Beachte:
Je wichtiger ein militärisches Objekt ist, desto besser wird es in der Regel gesichert sein.

Merke:
Die Schußwaffe ist auf Befehl (nur dann) anzuwenden, wenn dadurch die Erfüllung der Hauptaufgabe der Fallschirmjägergruppe nicht gefährdet ist.

Aus einer günstigen gedeckten Stellung, (Waldrand, bewachsene Höhe, Ruine, Bäume, Sträucher, Hecken, Häuser usw.) heraus beobachtet die Fallschirmjägergruppe den Gegner. Alle Einzelheiten sind zu beachten. Besondere Aufmerksamkeit ist auf die Zufahrtswege zum Objekt zu richten. Außerdem ist besonders auf Anzeichen der Verlegung von Einheiten sowie auf Maßnahmen des Gegners zu achten, die darauf hindeuten, daß er die Fallschirmjägergruppe entdeckt hat.
Bei der Aufklärung eines Objekts kommt es darauf an, den Charakter des Objekts einzuschätzen. Dabei werden folgende Angaben benötigt:
- die Ausmaße und die Lage des Objekts (genaue Koordinaten);
- die Anzahl und Typen der Bewaffnung und Kampftechnik innerhalb des Objekts;
- die Gefechtsbereitschaft der Truppen und der Technik;
- die vermutlichen Absichten des Gegners;
- die Lage der Führungsstellen;
- die Maßnahmen der Sicherung.

Merke:
Erst aufklären – dann, wenn möglich, vernichten!
Ist das Vernichten nicht möglich, ohne Verzögerung melden.

5.2. Aufklärungsmethoden

Die Beobachtung
Die Beobachtung ist die wichtigste Methode der Aufklärung. Sie ist im Bestand der Fallschirmjägergruppe unter allen Gefechtsbedingungen, beim Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners, vom Flugzeug, Hubschrauber, Fahrzeug und Fallschirm aus, in der Bewegung, beim Halt, bei der Sicherung der Basis sowie bei der Rückkehr aus dem rückwärtigen Gebiet des Gegners am Tage und in der Nacht sowie unter allen Witterungsbedingungen vom Gruppenführer zu organisieren und von den Fallschirmjägern ununterbrochen zu führen.

Merke:
Die Beobachtung muß ununterbrochen geführt und darf selbst für kurze Zeit nicht eingestellt werden.

Die Beobachtung kann ohne und mit Hilfsmittel (Doppelfernrohr, Infrarotgerät) erfolgen.
Bei der Beobachtung vom Platz aus haben sich die Fallschirmjäger günstige Plätze auszuwählen, einzurichten und sorgfältig zu tarnen. Der Platz muß Rundumbeobachtung gewährleisten. Bei der Vorwärtsbewegung im rückwärtigen Gebiet des Gegners ist die Beobachtung durch alle Fallschirmjäger in erster Linie notwendig, um überraschende Überfälle und Zusammentreffen mit dem Gegner zu erkennen und zu vermeiden. Unter den Bedingungen begrenzter Sicht wird die Beobachtung durch den Horchdienst ergänzt.

Der Horchdienst
Der Horchdienst ergänzt die Beobachtung und wird vor allem nachts und bei begrenzter Sicht angewandt. Während der Vorwärtsbewegung bei Nacht im rückwärtigen Gebiet des Gegners horchen und lauschen alle Fallschirmjäger. Um besser horchen zu können, sind regelmäßig Halte einzulegen. Bei der Sicherung der Basis bei Nacht ist der Gruppenführer verpflichtet, Horchposten (Beobachter) einzusetzen. Alle Fallschirmjäger müssen sich bei begrenzter Sicht und bei Nacht gut orientieren können, müssen ein gutes Gehör haben und gut ausgebildet sein, um die Handlungen des Gegners nach Geräuschen bestimmen zu können.

Merke:
Als Horchposten jegliches Geräusch vermeiden, Lichttarnung beachten.

Alle Wahrnehmungen hat der Horchposten sofort an den Gruppenführer durch Zeichen zu melden. Die Angaben müssen **glaubwürdig** und wahrheitsgetreu sein.

Der Hinterhalt
Der Hinterhalt wird als Aufklärungsmethode angewandt, wenn die Angaben über den Gegner nur durch das Einbringen von Gefangenen bzw. Dokumenten, Waffen und technischen Kampfmitteln zu erhalten sind. Hinterhalte werden angelegt, um einen sich bewegenden Gegner zu überfallen und Gefangene, Dokumente oder technische Kampfmittel einzubringen bzw. zu erbeuten.
Im rückwärtigen Gebiet des Gegners kann die Fallschirmjägergruppe Hinterhalte auch anlegen, um kleine Kolonnen mit Kernwaffeneinsatzmitteln, einzelne Führungsfahrzeuge, funktechnische Mittel, Meldefahrzeuge u. a. Kräfte des Gegners außer Gefecht zu setzen, Dokumente zu erbeuten oder Gefangene einzubringen.

Merke:
Sorgfältig beobachten, das Gelände gewissenhaft erkunden. Auch der Gegner legt Hinterhalte!

Der Überfall
Der Überfall ist ein kurzfristig vorbereiteter, überraschender Angriff der Fallschirmjägergruppe auf kleinere Kolonnen bzw. Objekte aller Art des Gegners, um sie durch einen überraschenden Feuerüberfall mit Schützenwaffen, Panzerbüchsen und Handgranaten außer Gefecht zu setzen bzw. den Einsatz der technischen Mittel zu verzögern. Wenn notwendig, bringt die Fallschirmjägergruppe Gefangene ein, erbeutet Fahrzeuge und Dokumente. Je nach der Lage kann der Überfall mit oder ohne Anwendung von Schußwaffen durchgeführt werden. Ohne Schußwaffengebrauch werden in der Regel einzelne Fahrzeuge und Soldaten des Gegners überfallen.

Das Verhör von Gefangenen und Überläufern
Das Verhör von Gefangenen und Überläufern dient der Ermittlung wichtiger Angaben über den Gegner. Alle Angaben der Gefangenen und Überläufer sind durch andere Aufklärungsangaben zu überprüfen, da die Aussagen zweifelhaft sind.
Die Gefangenen und Überläufer werden einzeln verhört und haben nach Möglichkeit im Gelände oder an Hand von Karten die Lage der Einheiten, die Stellungen, die Feuermittel aller Art, die Sicherungsposten, die B-Stellen und Führungsstellen, die Sperren und Hindernisse des Gegners vor der Front und im rückwärtigen Gebiet des Gegners zu zeigen. Außerdem sind Angaben über das Gelände im rückwärtigen Gebiet des Gegners zu erfragen. Das Verhör soll kurz sein und sich nur auf die Fragen beziehen, die für den Einsatz der Fallschirmjägergruppe notwendig sind.

Das Studium erbeuteter Dokumente, Waffen und technischer Kampfmittel
Das Studium erbeuteter Dokumente, Waffen und technischer Kampfmittel dient der Fallschirmjägergruppe zur Vorbereitung auf die Handlungen im rückwärtigen Gebiet des Gegners. Dabei werden möglichst günstige Richtungen für das Eindringen in das rückwärtige Gebiet des Gegners festgelegt. Fallschirmjäger erlernen Handhabung und Bedienung der Waffen und technischen Kampfmittel des Gegners.
Die im rückwärtigen Gebiet des Gegners erbeuteten Dokumente wertet die Fallschirmjägergruppe aus und übermittelt die wichtigsten Angaben über Funk an den vorgesetzten Stab. In besonders günstigen Fällen und bei Notwendigkeit kann die Fallschirmjägergruppe einzelne Fahrzeuge des Gegners erbeuten und diese für bestimmte Aufgaben ausnutzen. Nach der Nutzung sind die Waffen bzw. Fahrzeuge durch den Ausbau oder die Zerstörung wichtiger Teile (Aggregate) unbrauchbar zu machen.
Um die Dokumente des Gegners gründlich auswerten zu können, ist es notwendig, daß alle Fallschirmjäger die wichtigsten taktischen und Kartenzeichen des Gegners kennen.
Nach dem Studium erbeuteter Dokumente im rückwärtigen Gebiet des Gegners können sich für die Fallschirmjägergruppe neue Aufgaben ergeben. In diesem Fall faßt der Gruppenführer einen Entschluß, der jedoch die Erfüllung der Hauptaufgabe nicht gefährden darf.

Das Befragen der örtlichen Bevölkerung
Die Bevölkerung wird nur in dringenden Fällen über das Gelände befragt.

Merke:
Sei vorsichtig beim Zusammentreffen mit Zivilpersonen – beobachte das Gelände – sei nicht sofort zutraulich.

Vor dem Einsatz der Fallschirmjägergruppe kann der Gruppenführer Adressen zuverlässiger Personen erhalten, die die Fallschirmjägergruppe unterstützen können. Auch hier Vorsicht, das Gelände beobachten und sichern, geschickt nach dem Kennwort fragen.
Außerdem können Treffen mit Partisaneneinheiten organisiert werden, oder die Fallschirmjägergruppe kann plötzlich mit Partisaneneinheiten zusammentreffen.

Beachte:
Vorsicht! Die Waffe stets schußbereit halten!

5.2.1. Aufklären durch Beobachtung

Dieser Abschnitt ist eine Ergänzung zum Abschnitt »Der Soldat als Beobachter und Melder« im »Handbuch Militärisches Grundwissen«, dessen Teilabschnitte auch für die Ausbildung von Fallschirmjägern gültig und vom Ausbilder entsprechend auszuwerten sind.
Das Aufklären durch Beobachten dient der Fallschirmjägergruppe zur Beschaffung folgender Angaben:
- genaue Standorte gegnerischer Ziele bzw. Objekte;
- Stärke, Bewaffnung und Ausrüstung des Gegners;
- Stellungen seiner schweren Waffen, *insbesondere der Kernwaffeneinsatzmittel und anderer Massenvernichtungsmittel*;
- Gefechtsstände und Führungsstellen;
- wichtige rückwärtige Objekte, wie Versorgungslager aller Art, Verbindungslinien, Verkehrsknotenpunkte, Brücken, hydrotechnische Anlagen, Häfen, Flugplätze, Tunnel, lebenswichtige Werke, *insbesondere aber Lager von Kernwaffeneinsatzmittel aller Art*;
- Sperren und Hindernisse;
- Verhalten und eventuelle Absichten des Gegners.

Bei der Erkundung des Geländes im rückwärtigen Gebiet des Gegners kann die Fallschirmjägergruppe feststellen:
- die Art und die Schutzeigenschaften des Geländes;
- Hindernisse und die Art ihrer Umgehung oder Überwindung;
- die Besonderheiten des Reliefs;
- die Furt- und Watfähigkeit von Flüssen sowie günstige Stellen für das Übersetzen;
- den Zustand der Straßen und Wege;
- die Passierbarkeit des Geländes neben Straßen, Wegen und beim Umgehen von Ortschaften;
- den Zustand einzelner Geländeobjekte wie Flüsse, Wälder, Steilufer, Sümpfe, wichtige Höhen, Dörfer, Städte.

Der Gruppenführer der Fallschirmjägergruppe ist verpflichtet, wichtige Aufklärungsangaben sofort an den vorgesetzten Stab zu melden.

Merke:
Die Beobachtung organisiert und zielstrebig führen, jede Einzelheit überprüfen. Bei der Beobachtung nicht von anderen Dingen ablenken lassen. Günstige Geländeobjekte zur Tarnung nutzen.

5.2.1.1. Beobachten bei Nacht

Nachts können zum Beobachten Mittel der Gefechtsfeldbeleuchtung durch die eigenen Truppen und durch den Gegner (Scheinwerfer, Leuchtbomben, Leuchtgranaten, Leuchtraketen) sowie Infrarot-Nachtsichtgeräte eingesetzt werden.
Diese Mittel der Gefechtsfeldbeleuchtung kann die Fallschirmjägergruppe für ihre Beobachtung ausnutzen.
Zur Aufklärung gegnerischer Infrarotquellen wird das Infrarot-Nachtsichtgerät eingesetzt. Da die Fallschirmjägergruppen ihre Aufgaben in der Regel nachts erfüllen, wird die Beobachtung in der Bewegung geführt. Während der Bewegung muß des öfteren gehalten werden, um sorgfältig zu beobachten und zu horchen.
Der Einsatz von Beobachtern vom Platz aus erfolgt in der Regel am Tage, aber auch bei Nacht. Es ist anzustreben, die Beobachtungen bei Nacht bereits am Tage vorzubereiten. Dazu ist notwendig:
- aufmerksam das Gelände im Beobachtungssektor zu studieren;
- sich die allgemeinen Konturen des Geländes und alle Geländegegenstände gut einzuprägen;
- die Lage der Orientierungspunkte sowie die Entfernungen zu ihnen zu bestimmen oder durch Marschrichtungszahlen festzulegen.

Der Beobachtungsplatz ist getarnt, gedeckt und vorsichtig zu beziehen. Licht und Geräusche können auf nachstehenden Entfernungen festgestellt werden.

Sichtbarkeit, Hörbarkeit von Licht/Geräuschquellen bei Nacht

Licht- und Geräuschquellen	Hörbarkeit im Gelände in m	Sichtbarkeit
Unterhaltung, Gespräch	100...300	
Kommandos	500...1000	
Bewegung einer Infanteriegruppe	300	600
Knacken trockener Äste	800	
Einschlagen von Pflöcken (Pfählen) bis	300	
Bäumefällen (Schläge des Beiles und Geräusche der Säge)	300...400	
Fallen geschlagener Bäume	bis 800	
Glimmende Zigarette		200...300

marschierende Einheiten		
– auf Landwegen	bis 300	
– auf Straßen	bis 600	
Bewegung von Artillerie mit Zugmitteln		
– auf Landstraßen	bis 1500	
– auf Straßen	2000...3000	
Panzer auf dem Marsch		
– auf Landwegen	bis 2000	
– auf Straßen	3000...4000	
Bewegung von Kfz.		
– auf Landstraßen	bis 500	
– auf Straßen	bis 1000	
Hupton eines Kfz.	2000...3000	
Abschußknall einer MPi	3000...4000	
Geschützfeuer	10000	15000
weißes Licht von Taschenlampen		5000
Scheinwerferlicht eines Kfz. (voll aufgeblendet)		10000

Beachte:
Nachts erscheinen beleuchtete Gegenstände näher, dunkle und unbeleuchtete dagegen weiter entfernt. Geräusch- und Lichttarnung. Nicht rauchen!

Die Beobachtung bei Nacht ist bedeutend schwieriger als am Tage. Abgespanntheit und Müdigkeit üben einen großen Einfluß auf die Wachsamkeit der Beobachter aus. Daher müssen die Beobachter ausgeruht sein, bevor sie ihren Dienst antreten.

Merke:
Alle Schatten zur Tarnung nutzen. Ruhe halten. Geräusche gut einprägen. Laute der Nachttiere erlernen, sie können als Signale dienen.

5.2.1.2. Beobachten im Winter

Die Witterungsbedingungen (Schnee, Kälte) können sich nachteilig auswirken auf
- den Ausbau des Beobachtungsplatzes;
- die Tarnung;
- die Beobachtungszeit;
- die Einsatzbereitschaft der optischen Geräte;
- die Möglichkeiten zum rechtzeitigen Erkennen des Gegners.

Beobachtungsplätze sollten so ausgewählt werden, daß sie Schutz vor Wind, Kälte und Schnee bieten.

Beachte:
Schnee erschwert die Tarnung, Spuren, die beim Beziehen der Beobachtungsplätze entstehen, sind sofort zu verwischen bzw. zu beseitigen. Im Winter vergrößert sich bei klarem Wetter die Beobachtungsentfernung; die Ziele bzw. Objekte erscheinen näher. Starke Schneefälle verändern das Landschaftsbild.

Merke:
Nutze Schneefall und Schneesturm für die Bewegung im rückwärtigen Gebiet des Gegners aus.

Bei klarem Wetter und in hellen Mondnächten heben sich dunkle Geländegegenstände gut vom Schnee ab, dagegen sind weiße Gegenstände nur auf kurze Entfernung zu unterscheiden.

Sichtbarkeit von Gegenständen in schneebedecktem Gelände

dunkle Gegenstände	Sichtbarkeit in m	getarnte, weiße Gegenstände	Sichtbarkeit in m
Soldat in Uniform, sich bewegend	2000	Soldat im weißen Tarnanzug	600
Stahlhelm	1500	weiß gestrichener Stahlhelm	200
ungetarnte Soldaten im Schnee, ruhend	1000	Soldaten im weißen Tarnanzug	100–300

Zugefrorene Flüsse, Seen und Sümpfe können leicht und sogar mit Technik überwunden werden. Zugefrorene Seen und Sümpfe können auch als Landeplätze für Flugzeuge und Hubschrauber dienen.



Verwischen von Skispuren im Schnee [Bild 630.2]

Im Winter ist die Fallschirmjägergruppe ausreichend mit warmer Kleidung zu versorgen. Trotzdem müssen die Beobachter bei niedrigen Temperaturen häufig abgelöst werden.
Die Hände, das Kinn, die Nase und die Ohren sind mit Frostschutzsalbe oder Fett einzureiben. Die Füße sind mit trockenen, warmen Strümpfen oder Fußlappen, danach mit Papier und wiederum mit einem Tuch oder dünnen Fußlappen zu umhüllen.
Wenn das Schuhwerk weit genug ist, kann noch eine Schicht Stroh eingelegt werden. Trockene Lederschuhe halten gut warm. Die Schuhe oder Stiefel sollten darum bei starken Frösten nicht eingefettet werden.
Bei längerer Beobachtung oder längerem Aufenthalt im Freien unter niedrigen Temperaturen müssen die Fallschirmjäger auf Erfrierungsmerkmale gegenseitig achten. Wenn weiße Flecke auf zu wenig oder ungeschützter Haut – besonders an Ohren, Kinn, Wangen und Nase – auftreten, sind diese sofort mit einem wollenen Tuch, mit einem Handschuh oder mit Schnee bis zum Erröten zu reiben.
An hellen Schneetagen sollten die Fallschirmjäger ständig Schnee- oder Sonnenbrillen tragen (Schneeblindheit vermeiden). Bei der Beobachtung mit dem Doppelfernrohr sind Schnee- oder Sonnenfilter aufzusetzen. Die optischen Geräte sind vor Schnee und Feuchtigkeit zu schützen.

5.2.1.3. Beobachten im Gebirge

Da die Beobachter und die Beobachtungsposten nicht nur auf den allgemeinen, passierbaren Wegen und Pässen handeln, müssen sie zum Überwinden von vereisten Abschnitten, Steilhängen, tiefem Schnee und anderen Hindernissen Steigeisen, Gebirgsschuhe, Skier, Seile, Eispickel usw. mitführen.
Im Gebirge wird die Beobachtung vor allem durch nichteinsehbare Räume erschwert. Zur Vergrößerung des Sichtfelds können die Fallschirmjäger der Höhe nach gestaffelt eingesetzt werden.
Es sind vor allem Straßen, Wege, Ortschaften, Flußtäler, Engen, Pässe, Brücken und ähnliche Geländeabschnitte zu beobachten, die zur Aufstellung bzw. zur Bewegung von Kräften und Mitteln des Gegners genutzt werden können.
Als Beobachtungsplätze eignen sich Absätze an Berghängen, Felsbrocken, Waldränder und Engen.
Die Sicht ist bei normalem Wetter bedeutend weiter als im Flachland. Ungeübte Beobachter schätzen daher die Entfernung häufig zu kurz.

Sichtbarkeit von verschiedenen Geländegegenständen im Gebirge

Gegenstand	sichtbar bis Entfernungen in m
große Kirchen, Hochhäuser, Schlösser	15000
Fabrikschornsteine, Ortschaften	6000
einzelne Häuser	5000
einzelne Bäume	3000
große Äste von Bäumen	600
Pfähle eines Drahthindernisses	500
Erkennungszeichen von Flugzeugen	1200
allgemeiner Aufbau der Flugzeuge	850
Umrisse eines gehenden Menschen	1000
Oval des Gesichts	300
Einzelheiten der Kleidung	200
Knöpfe an der Kleidung	50

In den Tälern und Engen wird die Beobachtung vor allem durch die Temperaturveränderungen und den sich dabei bildenden Dunst und Nebel begrenzt. Die Lufttemperatur verringert sich mit zunehmender Höhe, und zwar etwa um ein Grad je 200 m.



Überfall auf eine Kolonne des Gegners im Gebirge durch eine Steinlawine [Bild 630.3]

Im Sommer ist es in 2000 m Höhe tagsüber warm, während nachts Unterstände, Unterschlupfe, Höhlen oder Grotten zum Aufwärmen benötigt werden.
Steinschläge und Lawinengefahr erschweren die Auswahl der Beobachtungsplätze, begünstigen aber auch überraschende Überfälle auf Kolonnen des Gegners.
Im Gebirge verbreitet sich der Schall durch die dünnere Luft weiter als im Flachland. Der Schall wird durch die zahlreichen Berge mehrfach reflektiert, so daß es hier wie auch im Wald sehr schwierig ist, den genauen Ort von Geräuschquellen festzustellen. Bei der Organisation des Horchdienstes sind diese Besonderheiten zu beachten.

5.2.1.4. Beobachten im Wald

Dichter Wald beeinträchtigt die Beobachtung, erschwert die Orientierung, begünstigt aber auch die Tarnung.
Beobachter werden zweckmäßigerweise an Straßen, Wegen, Schneisen und Kreuzungen eingesetzt. Im Wald geht die Fallschirmjägergruppe zu Fuß, abseits von Straßen und Wegen vor.

Beachte:
Vorsichtig beim Vorgehen im Wald. Häufig werden im Wald überraschende Überfälle von kleinen Einheiten, Feuerüberfälle von Bäumen und aus Hinterhalten durchgeführt.



Ausbau einer Beobachtungsstelle im dichten Wald [Bild 630.4]

Merke:
Die Beobachtung nach allen Seiten, besonders auch nach oben organisieren. Wenn notwendig, sind Baumbeobachter einzusetzen, um besser beobachten zu können. Für Baumbeobachter dicht gewachsene Bäume aussuchen, die nicht unmittelbar am Waldrand stehen.

5.2.2. Einbringen von Gefangenen

Gefangene werden vor Beginn und im Verlauf der Gefechtshandlungen mit dem Ziel eingebracht, wichtige Angaben über Bestand, Gruppierung und Absichten des Gegners zu erhalten oder die bereits vorhandenen Angaben zu ergänzen.
Fallschirmjägergruppen bringen während der Handlungen im rückwärtigen Gebiet des Gegners nur bei äußerster Notwendigkeit Gefangene ein. Je nach Möglichkeit und bei entsprechender Aufgabenstellung kann die Fallschirmjägergruppe wertvolle Gefangene (in der Regel 1 bis 2), kurz vor ihrer Rückkehr aus dem rückwärtigen Gebiet des Gegners, einbringen. Diese Gefangenen werden kurz verhört und dann bei der Rückkehr dem vorgesetzten Stab übergeben.

5.2.2.1. Einbringen von Gefangenen bei der Aufklärung

Die Fallschirmjägergruppen bringen nur Gefangene ein, von denen wertvolle und wichtige Aussagen zu erwarten sind.
Um das zu erreichen, ist das Objekt sorgfältig auszuwählen, aus dessen Bestand der Gefangene eingebracht werden soll.

Gefangene, von denen wichtige Angaben zu erwarten sind, können sein:
- Offiziere und Unteroffiziere;
- Angehörige von Raketen-, Artillerie- und Aufklärungseinheiten;
- Angehörige von Sicherungs- und Regulierungseinheiten;
- Besatzungen von Kurier- und Meldefahrzeugen;
- Bedienungen von Funk-, Richtfunk-, Funkaufklärungs- und funktechnischen Stationen sowie von Fernschreib- und Fernsprechzentralen;
- Personal, besonders Offiziere von B-Stellen und Gefechtsständen;
- Angehörige rückwärtiger Einrichtungen.

Beachte:
Nicht die Anzahl der eingebrachten Gefangenen ist entscheidend, sondern die zu erwartenden Aussagen. Jeder Fallschirmjäger muß bestrebt sein, beim Einbringen von Gefangenen gleichzeitig Gefechtsdokumente, Meldungen, Funkunterlagen, topographische Karten sowie neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände des Gegners zu erbeuten.

Die Methode, Gefangene einzubringen, ist immer der Überfall, unabhängig davon, ob ein Hinterhalt angelegt oder ob der direkte Überfall angewandt wird.





Einbringen eines Gefangenen [Bild 630.5]



Überfall auf einen Kradfahrer (Variante) [Bild 630.6]

Die günstigsten Augenblicke für einen Überfall sind:
- auf einen Posten, wenn er den Rücken zuwendet;
- auf einen Soldaten, wenn er Feuer führt (Leuchtpatrone abgeschossen hat);
- auf einen Kraftfahrer, der sein Fahrzeug repariert;
- auf einen Kradfahrer durch ein gespanntes Seil.

5.2.2.2. Durchsuchen von Gefangenen

Gefangene werden nicht am Ort der Gefangennahme durchsucht; dort werden ihnen nur die Waffen abgenommen. Zum Durchsuchen werden sie an einen anderen gedeckten Platz geführt. Die Durchsuchung nimmt in der Regel der Fallschirmjäger vor, der den Gefangenen eingebracht hat.
Die Durchsuchung ist von einem oder zwei Fallschirmjägern zu sichern. Der Durchsuchende hat seine Waffe gesichert umgehängt, die Sichernden haben die Waffen entsichert im Hüftanschlag.

Dem Gefangenen sind abzunehmen:
- alle Gegenstände, die er verwenden kann, um Widerstand zu leisten oder Selbstmord zu begehen;
- alle Dokumente und Schriftstücke, die militärischen Charakter tragen.

Dem Gefangenen sind zu belassen:
- persönliche Sachen und Gebrauchsgegenstände;
- der Stahlhelm;
- die Schutzmaske.

Achtung!
Beim Durchsuchen eines Gefangenen sind alle Maßnahmen zu treffen, die einen plötzlichen Überfall des Gefangenen auf den Durchsuchenden verhindern und einen Fluchtversuch ausschließen.

Der Durchsuchende muß immer mit einem Überfall des Gefangenen rechnen.
Oberflächlichkeit, mangelnde Vorsicht und Unbeholfenheit beim Durchsuchen eines Gefangenen können verhängnisvoll sein.

5.2.2.3. Eskortieren und Bewachen von Gefangenen

Eskortieren ist das Begleiten der Gefangenen beim Abtransport bis zur Übergabe an den vorgesetzten Stab.
Wird der Gefangene zu Fuß abtransportiert, so wird der zu eskortierende an einen Fallschirmjäger gefesselt, der zweite Fallschirmjäger bewegt sich seitlich hinter dem Gefangenen und trägt die Waffe entsichert im Hüftanschlag.
Die Fallschirmjäger müssen ständig bereit sein, einen Fluchtversuch des Gefangenen zu verhindern.
Sind zwei oder mehrere Gefangene zu eskortieren, so haben diese hintereinander zu marschieren, wobei der Dienstgradhöchste oder körperlich Stärkere am Schluß geht. Die Abstände zwischen den Gefangenen sind so zu wählen, daß stets alle Gefangenen beobachtet werden können und eine gegenseitige Verbindungsaufnahme ausgeschlossen ist.
Die Fallschirmjäger haben darauf zu achten, daß die Gefangenen keinesfalls miteinander sprechen und keine Selbstmordversuche begehen können.
Beim Abtransport im Fahrzeug sitzen die Fallschirmjäger dem Gefangenen mit feuerbereiter Waffe gegenüber.
Der Gefangene darf keine Möglichkeit haben, den Fahrer zu behindern.

Achtung!
Beim Eskortieren von Gefangenen ist höchste Wachsamkeit nötig. Gefangene können in günstigen Momenten zu fliehen versuchen. Falsches Eskortieren kann verhängnisvoll sein!

Die Fallschirmjäger, die mit dem Eskortieren beauftragt wurden, sind für die ordnungsgemäße Übergabe der Gefangenen verantwortlich. Ist ein

sofortiger Abtransport der Gefangenen wegen der Aufgabe oder der Lage nicht möglich, so sind diese an günstigen Plätzen bis zum Eintreffen der eigenen Truppen zurückzulassen oder durch die Fallschirmjägergruppe mitzuführen. In beiden Fällen müssen die Gefangenen so bewacht werden, daß ihre Flucht unmöglich ist.

5.2.2.4. Erstes Verhör des Gefangenen

Das erste Verhör des Gefangenen wird vom Fallschirmjäger nur dann durchgeführt, wenn es nicht möglich ist, den Gefangenen an den Vorgesetzten weiterzuleiten.
Im ersten Verhör sind nur die wichtigsten Fragen zu stellen. Es ist in kurzer Zeit abzuschließen.
Der Gefangene ist verpflichtet, folgende Angaben zu machen:
- Name,
- Vorname,
- Dienstgrad,
- Geburtsdatum,
- Kennummer.

Zusätzlich kann der Gefangene befragt werden über
- seine Einheit und deren Standort;
- seine persönliche Aufgabe;
- die Handlungen und Aufgaben seiner Einheit und der Nachbarn;
- Name und Dienstgrad seines Kommandeurs;
- die Standorte von Feuermitteln (vor allem von Kernwaffeneinsatzmitteln), Führungspunkten, Gefechtsständen und B-Stellen;
- die Lage der Stellungen, Sperren und Hindernisse;
- die Standorte von Reserven;
- die Bedeutung von Signalen.

Die Aussagen des Gefangenen sind mit den aus erbeuteten Dokumenten erhaltenen Angaben zu vergleichen.
Wenn der Gefangene diese Fragen nicht beantwortet, ist das Verhör abzubrechen und die Aufgabe fortzusetzen. Der Gefangene ist, sobald dies möglich ist, dem Vorgesetzten zu übergeben.

5.3. Aufklärungsorgane

Im rückwärtigen Gebiet des Gegners kann der Gruppenführer für die unmittelbare Sicherung der Fallschirmjägergruppe und zur Aufklärung zeitweilig kleine Aufklärungsorgane einsetzen.

5.3.1. Spähtrupp

5.3.1.1. Zusammensetzung des Spähtrupps

Der Spähtrupp besteht aus 3 bis 4 Fallschirmjägern oder einer SPW-Besatzung und wird zur Aufklärung des Gegners und zur Erkundung des

Geländes eingesetzt. Als Spähtruppführer sollte der Stellvertreter des Gruppenführers eingesetzt werden. Der Spähtrupp erfüllt seine Aufgabe vorrangig durch Beobachtung. Die Späher werden in der Regel paarweise eingesetzt.
Die wichtigste Aufgabe des Spähtrupps besteht darin, einzelne Richtungen und Objekte aufzuklären oder zu erkunden.

Merke:
Keinen Schritt ohne Aufklärung!

Der Spähtrupp kann aus der Basis oder vom Warteplatz aus eingesetzt werden. Er kehrt nach Erfüllung seiner Aufgaben zur Basis (zum Warteplatz) zurück oder trifft sich zu einer festgelegten Zeit mit der Fallschirmjägergruppe an einem vorher vereinbarten Platz.

5.3.1.2. Handlungen des Spähtrupps

Der Spähtrupp bewegt sich gedeckt abseits von Straßen und Wegen von einem günstigen Beobachtungspunkt zum anderen. Ortschaften und Gehöfte sowie einzelne Gebäude umgeht er in der Regel. Kuschelgelände, Wälder, Feldraine mit Baum- und Heckenreihen, Hohlwege, Schluchten usw. nutzt der Spähtrupp für die Vorwärtsbewegung aus.

Beachte:
Stellen, die sich für Hinterhalte und gedeckte Stellungen des Gegners eignen, aufmerksam beobachten.
Besonders auf Ein- und Ausgänge von Schluchten, Senken und Hohlwegen sowie auf Brücken, Stege, Kuschelgelände, bewaldete Höhen und Steilhänge achten.
Beim Herankommen an Waldstücke nicht nur den Waldrand, sondern auch die Tiefe des Waldstücks beobachten, auf Baumbeobachter achten.

Eine aufzuklärende **Ortschaft** wird zunächst aus entsprechender Entfernung beobachtet. Bei der Annäherung sind Dächer, Türme, Schornsteine, Bäume und andere geeignete Objekte nach B-Stellen des Gegners abzusuchen. Kennzeichen für die Anwesenheit des Gegners in Ortschaften können sein:
- Motorenlärm, aufgewirbelter Staub von fahrenden Fahrzeugen, Fahrzeugspuren, einzeln und gruppenweise umherlaufende Soldaten.

Beachte:
Manchmal kennzeichnet unheimliche Stille die Anwesenheit des Gegners.

Spielende Kinder, sich normal verhaltende Bevölkerung und der gewöhnliche »Dorfbetrieb« sind Anzeichen dafür, daß eine Ortschaft nicht vom Gegner besetzt ist.
Beim Durchsuchen von Wald- und Kuschelgelände können geübte Fallschirmjäger nach den Panzer- und Fahrzeugspuren bestimmen, um welche

Typen es sich handelt, wann und in welche Richtung sie gefahren sind und wieviel es annähernd waren.
Beim Aufklären einer Höhe beobachtet der Spähtrupp die Höhe von weitem und umgeht sie dann, indem die Fallschirmjäger die sich bietenden Deckungen geschickt ausnutzen.

Merke:
Den Hinterhang nicht über den Kamm angehen.

Die Aufklärung eines **Wasserhindernisses** beginnt mit einer sorgfältigen Erkundung der Zugänge zum Wasserhindernis und des gegenüberliegenden Ufers. Dabei ist vor allem auf Sperren aller Art, Minen und Sicherungskräfte des Gegners zu achten. Wenn notwendig, bestimmen die Fallschirmjäger die Breite, Tiefe und Stromgeschwindigkeit. Wenn die Zugänge oder das gegenüberliegende Ufer vom Gegner besetzt sind, umgeht der Spähtrupp den Gegner, nachdem er die Fallschirmjägergruppe gewarnt hat, und klärt eine neue Stelle zum Übersetzen auf.
Der Spähtrupp überquert das Wasserhindernis vor der Fallschirmjägergruppe.
Spähtrupps auf Fahrzeugen (SPW oder Kfz.) beobachten und erkunden das Gelände in der Bewegung und bei kurzen Halten. Dabei beobachtet ein Späher nach rechts, einer nach links und ein dritter nach hinten und den Luftraum. Der Spähtruppführer und der Fahrer beobachten nach vorn. Ist es notwendig, einzelne Geländeobjekte zu erkunden, verläßt ein Späherpaar das Fahrzeug. Die anderen Fallschirmjäger bleiben auf dem Fahrzeug und geben den zu Fuß handelnden Spähern Feuerschutz. Aufgeklärter Gegner



Die Handlungen der Fallschirmjägergruppe bei der Erkundung des Geländes [Bild 630.7]

.t sofort dem Gruppenführer zu melden und weiter zu beobachten. Während der Vorwärtsbewegung des Spähtrupps bei Nacht ist besondere Vorsicht geboten. Als Späher sind die besten Fallschirmjäger einzusetzen. Sie müssen sich schnell und sicher orientieren und geräuschlos bewegen können. Ein scharfes Auge, ein ausgezeichnetes Gehör, überlegtes und trotzdem schnelles Reagieren in komplizierten Situationen zeichnen einen Fallschirmjäger als Späher aus.

Merke:
Geräuschlosigkeit geht vor Schnelligkeit! Gesicht und Hände schwärzen!

Merke:
Als Späher keine Handlungen ausführen, die die Erfüllung der Aufgabe gefährden oder verzögern können!

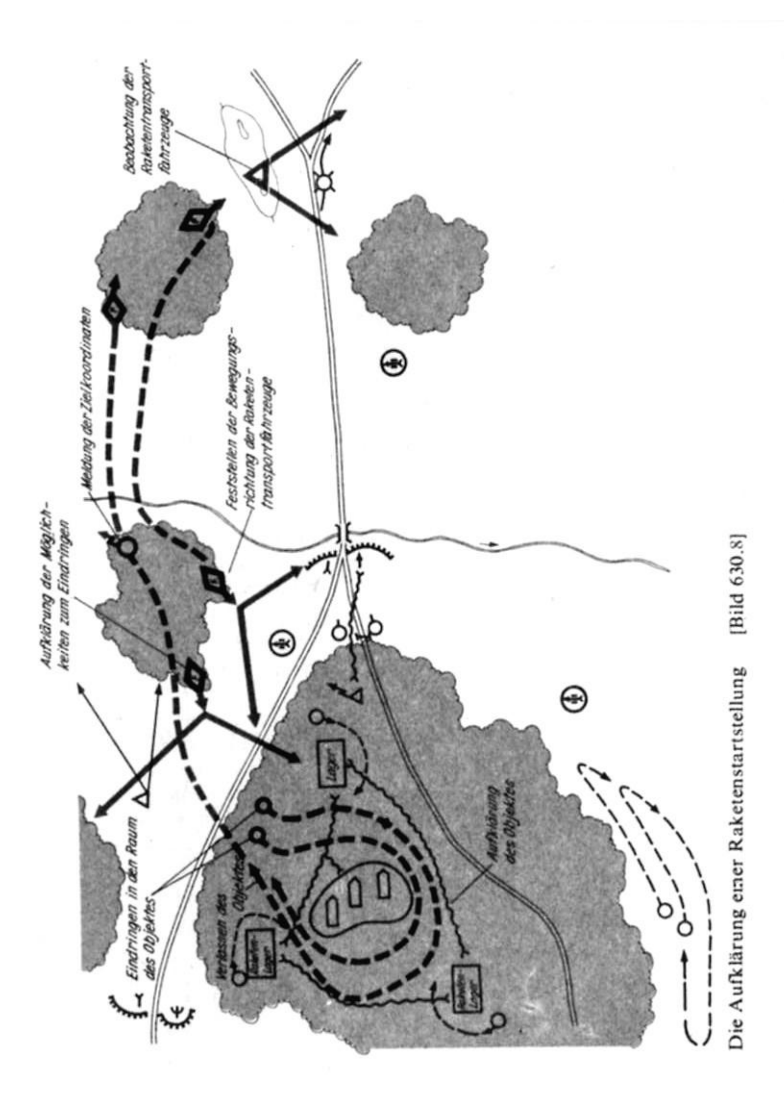
Bei der Vorwärtsbewegung bei Nacht werden die Abstände von der Fallschirmjägergruppe zum Spähtrupp und die Abstände von Mann zu Mann verringert. Es ist sorgfältig auf Zeichen zu achten. Die Handlungen des Vordermanns sind zu beachten und nachzumachen (z. B. verhalten, lauschen, hinlegen, hinknien usw.). Bei Nacht ist öfter zu halten, die Bewegungen haben geräuschlos zu erfolgen.
Der Spähtrupp läßt sich nicht auf Gefechtshandlungen ein. Kräften des Gegners weicht der Spähtrupp aus. Der Spähtruppführer meldet das Zusammentreffen mit dem Gegner und setzt dann die Aufklärung fort.

Merke:
Einzelne Gegner, die den Spähtrupp erkannt haben, sofort vernichten.

Beachte:
Bei plötzlichem Zusammentreffen mit dem Gegner ist das Feuer sofort mit allen Waffen und Handgranaten zu eröffnen und der Gegner zu vernichten. Dokumente werden erbeutet.

5.3.2. Späherpaar

Das Späherpaar besteht aus einem Späherführer (einem erfahrenen Fallschirmjäger) und einem Späher. Sie klären im Bestand des Spähtrupps oder selbständig auf.
Bei der Vorbereitung haben sich der Spähtruppführer und der Späher die wichtigsten Punkte im Gelände schnell einzuprägen. Als Ersatz für eine topographische Karte kann sich der Späher eine Skizze anfertigen. Der Gruppenführer (der Spähtruppführer) studiert gründlich das Gelände, die Umgehungsmöglichkeiten, die Bodenbewachsung, das Relief, die Hindernisse sowie die Ortschaften. Er schätzt die Abschnitte ein, in denen der Gegner Hinterhalte anlegen oder andere aktive Handlungen durchführen kann. Außerdem beurteilt er die Möglichkeiten zum Ausweichen der Fallschirmjägergruppe.
Bei der Auswahl des Weges von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt



Die Aufklärung einer Raketenstartstellung [Bild 630.8]

muß jeder Späher den neuen Beobachtungspunkt genau im Gelände festlegen. Danach wählt er je nach Länge der zu überwindenden Strecke augenmäßig Zwischenhalte aus, um

- zu verhalten und zu beobachten (zu lauschen),
- sich zu orientieren.

Die Zwischenhalte und der Endpunkt der Bewegung müssen gewährleisten:

- Schußmöglichkeiten (wenn notwendig);

- Beobachtung und Verbindung;
- gedeckte Annäherung und gedecktes Verlassen.

Der Späher muß vor der Bewegung genau wissen, auf welchem Wege er den nächsten Beobachtungspunkt erreichen will.

Merke:
Wähle den gangbarsten Weg mit den besten Schuß- und Deckungsmöglichkeiten!

Der kürzeste Weg ist nicht immer der beste. Freie Flächen und unübersichtliche Stellen meiden.

Die Späherpaare bewegen sich so vorwärts, daß sie sich ständig Feuerunterstützung geben können.

Wenn sich die Späher zu Fuß bewegen, geht der erfahrenere Fallschirmjäger als zweiter, so daß er dem Vordermann jederzeit Feuerschutz geben kann. Die Bewegung erfolgt von einem zum nächsten Beobachtungspunkt zu zweit oder aber auch einzeln. Bewegen sich die Späher einzeln, dann beobachtet einer und der andere geht vorwärts.

Nachts befinden sich beide Späher dichter zusammen, um nicht die Verbindung zu verlieren. Die Wachsamkeit ist zu erhöhen. Die Aufgaben sowie die Handlungen bei der Aufklärung einzelner Geländeobjekte sind die gleichen wie die für den Spähtrupp.

5.3.3. Beobachtungsposten

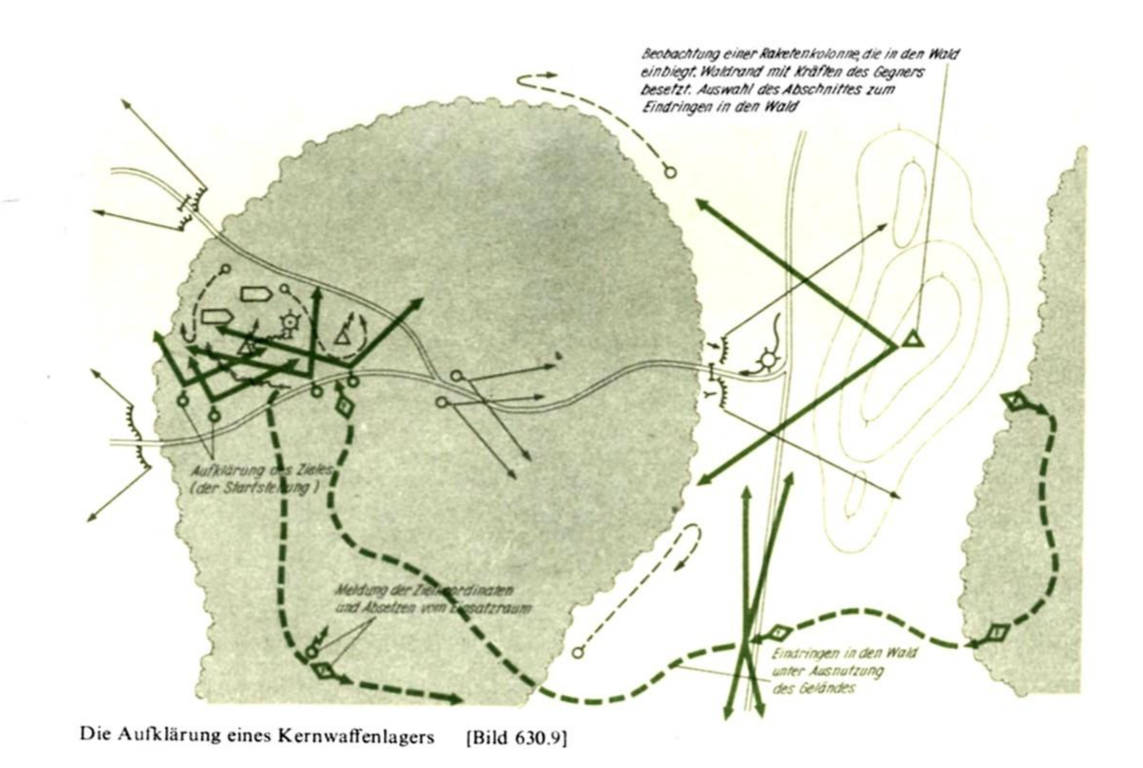
Beobachtungsposten setzt der Gruppenführer während der Vorbereitung des Einsatzes zur Beobachtung der vorderen Linie ein, im rückwärtigen Gebiet des Gegners zur Sicherung der Basis, des Warteplatzes und des Sammelpunkts und zur Beobachtung eines aufgeklärten Objekts.

Beobachtungsposten beziehen ihre Stellungen gedeckt im Gelände und beobachten einen bestimmten Sektor. In der Regel werden sie zum Überwachen von Straßen, Wegen, Waldschneisen und bestimmten Geländeabschnitten eingesetzt.

Die Beobachtungsposten der Fallschirmjägergruppe können mit Ferngläsern, Kompassen, Uhren, Meldeblocks, Gesprächstabellen, Nachrichtenmitteln und Signalmunition ausgerüstet sein.

Dem Beobachtungsposten wird an dem für die Beobachtung vorgesehenen Platz die Aufgabe gestellt.

Die Aufgabenstellung umfaßt
- die topographische Orientierung;
- die Orientierungspunkte und die Kodierung des Geländes;
- Angaben über den Gegner;
- den Beobachtungsplatz und dessen pioniermäßigen Ausbau;
- die Beobachtungssektoren oder das Beobachtungsobjekt;
- die Ordnung des Meldens der Beobachtungsergebnisse, der Verbindung und der Ablösung;
- die Parole.



Die Aufklärung eines Kernwaffenlagers [Bild 630.9]

Der Beobachtungsposten besteht aus 2 bis 3 Beobachtern. Für jeden Beobachtungsposten wird ein Postenführer befohlen, dem die Fallschirmjäger des Beobachtungspostens unterstehen.

5.3.3.1. Auswahl des Platzes für die Beobachtung

Den Platz für den Beobachtungsposten weist der Gruppenführer im Gelände an. Wenn das nicht möglich ist, wird dem Postenführer der Raum des Beobachtungspostens zugewiesen. Den Platz des Beobachtungspostens legt dann der Postenführer selbständig fest. Der Postenführer stellt den Beobachtern die Aufgaben, legt die Ordnung der Beobachtung fest und organisiert den Ausbau der Stellung. Die Beobachter des Beobachtungspostens müssen möglichst das ganze Gelände im befohlenen Beobachtungssektor einsehen können.
Höhen sind für den Einsatz von Beobachtungsposten gut geeignet. Die Stellungen der Beobachtungsposten sind nicht auf Bergrücken, sondern auf Vorderhängen anzulegen. Sie sind auszubauen und zu tarnen. In hügeligem Gelände ist die Stellung zweckmäßigerweise auf einer unauffälligen Erhebung einzurichten. Waldränder sind zu meiden, da der Gegner sie aufmerksam beobachtet und häufig mit Artillerie beschießt. Richtig ist es, den Platz für den Beobachtungsposten in der Tiefe des Waldes auf kleinen Anhöhen oder in Abschnitten mit lichtem Baumbestand auszuwählen.
In Ortschaften sind Türme, Schornsteine, obere Etagen von Häusern, Parkanlagen und ähnliche Anlagen als Plätze für Beobachtungsposten geeignet. Für die Auswahl des Beobachtungspostens gelten folgende allgemeingültige Grundsätze:
- Auffallende Geländepunkte meiden.
- Der Beobachter darf sich nicht gegen den Horizont abheben.
- In Waldgebieten aus dem Waldinnern heraus beobachten.
- Der Platz des Beobachters muß gedeckt erreichbar sein.
- Der Platz des Beobachters muß auch den Horchdienst ermöglichen.

5.3.3.2. Ausbau und Tarnung des Platzes für den Beobachtungsposten

In dichten Wäldern werden Beobachtungsstände auf einem Baum oder auf mehreren Bäumen gebaut. In lichten Wäldern sind Beobachtungsposten auf dem Erdboden einzurichten. Zur Tarnung sind Sträucher sowie imitierte bzw. besonders präparierte Baumstümpfe, Holzstapel und gefällte Bäume geeignet.
Bei der Einrichtung von Beobachtungsposten in Gebäuden sind vorbeugende Maßnahmen gegen Brände und Einstürze zu treffen. Zweckmäßigerweise werden zum Beobachten Mauerdurchbrüche ausgenutzt. Befinden sich Fenster oder ähnliche Öffnungen hinter dem Beobachter, müssen sie so verhängt oder anderweitig verdunkelt werden, daß sich die Silhouette des Beobachters nicht vom Hintergrund abhebt.

5.3.3.3. Handlungen des Beobachtungspostens

Der Beobachtungsposten muß seine Handlungen mit einem gründlichen Geländestudium beginnen, um sich mit den taktischen Eigenschaften des Geländes vertraut zu machen, um die Lage der Orientierungspunkte zu präzisieren und um sich die markanten Geländegegenstände einzuprägen. Beim Studium des Geländes wird die Entfernung zu den Orientierungspunkten bestimmt. Bei der Beurteilung des Geländes ist besonders auf folgende Punkte zu achten:
- Wo können sich Stellungen, Feuermittel und Sperren des Gegners befinden?
- Wo sind panzergefährdete Richtungen?
- Wo bietet das Gelände dem Gegner gute Deckungsmöglichkeiten?
- Wo befinden sich Räume, die vom Beobachtungsposten nicht eingesehen werden können?

Das Studium des Geländes muß dem Beobachtungsposten ein solches Gesamtbild seines Sektors vermitteln, daß er alle Veränderungen sofort erkennt. Nach dem Studium des Geländes fertigt der Beobachtungsposten ein Orientierungsschema (Karte oder Skizze) an, das folgende Angaben enthält:
- Standort des Beobachters,
- Beobachtungssektor,
- Orientierungspunkte,
- Besonderheiten des Geländereliefs,
- nichteinsehbare Räume,
- Nordpfeil.

Der zugeteilte Beobachtungssektor ist von rechts nach links, beginnend im Vordergrund (bis 500 m), übergehend zum Mittelgrund (bis 1000 m) und dann im Hintergrund (über 1000 m) zu beobachten.
Bei der Beobachtung sind verdächtige Erscheinungen wiederholt zu überprüfen. Es ist wichtig, bereits geringfügige Veränderungen zu registrieren.

Beachte:
Nicht ständig mit optischen Hilfsmitteln beobachten, weil dabei die Augen schnell ermüden.

Zu beobachten sind insbesondere
- Waldränder sowie Ränder von Lichtungen und Kahlschlägen;
- Ortseingänge und -ausgänge;
- Übergangsstellen über Gewässer;
- Bodenerhebungen und -vertiefungen;
- einzelne Bäume und Gebüschgruppen.

Nach dem Erfassen eines Ziels hat der Beobachtungsposten das Ziel genauer zu bestimmen, Richtung und Entfernung zu ihm zu ermitteln, die Handlungen des Ziels aufzuklären und eine Beobachtungsmeldung abzufassen. Alle Beobachtungen werden in die Beobachtungstabelle (s. Handbuch Militärisches Grundwissen) und in das Orientierungsschema eingetragen. Der Postenführer meldet die Beobachtungsergebnisse zu den befohlenen Zeiten an den Vorgesetzten. Die Beobachter des Beobachtungspostens mel-

den ihre Ergebnisse sofort. Erkennt der Beobachtungsposten wichtige Ziele, wie Führungsstellen, Kernwaffeneinsatzmittel u. a., so ist die Meldung als Beobachtungsskizze abzufassen.
Die Beobachtungsskizze muß folgendes enthalten:
- laufende Nummer, Datum, Uhrzeit;
- Standort des Beobachtungspostens;
- Beobachtungssektor;
- wichtige Geländeobjekte;
- Orientierungspunkte;
- Entfernungsskale;
- Nordpfeil;
- erkanntes Ziel;
- Unterschrift des Postenführers.

Der Beobachtungsposten darf seinen Platz nur auf Befehl des Vorgesetzten wechseln bzw. verlassen.
Bei einer Kernwaffendetonation oder bei einem chemischen Überfall des Gegners muß die Beobachtung unter allen Umständen fortgesetzt werden. Die Beobachter legen Schutzmaske und Schutzbekleidung an und führen die Beobachtung so lange weiter, bis sie abgelöst werden.
Bei der Ablösung weist der Postenführer des Beobachtungspostens den Ablösenden zu folgenden Punkten genau ein:
- Angaben über den Gegner,
- Orientierungspunkte,
- Beobachtungssektor,
- kodierte Geländeobjekte und erkannte Ziele beim Gegner.

Das Orientierungsschema und die Beobachtungstabelle sind zu übergeben.

Beachte:
Während der Ablösung die Beobachtung nicht unterbrechen!

5.4. Aufgabenstellung für die Aufklärung

Der Gruppenführer erhält die Aufgaben an Hand der Karte vom vorgesetzten Stab. Die Aufgabenstellung enthält im allgemeinen
- Angaben über den Gegner;
- die Stärke, Zusammensetzung und Ausrüstung der Fallschirmjägergruppe;
- die Aufgaben der Fallschirmjägergruppe;
- das Zusammenwirken der Fallschirmjägergruppe mit dem vorgesetzten Stab;
- die Art und Weise des Eindringens in das rückwärtige Gebiet des Gegners;
- die Ordnung der Verbindung sowie die Übermittlung der Meldungen;
- die Zeit der Bereitschaft;
- die Art und Weise der Rückkehr aus dem rückwärtigen Gebiet des Gegners.

Zur unmittelbaren Aufklärung im rückwärtigen Gebiet des Gegners stellt der Gruppenführer Aufgaben an die gesamte Fallschirmjägergruppe, besonders aber an den Spähtruppführer, indem er anweist:

- Angaben über den Gegner;
- Bestand und Zusammensetzung des Spähtrupps, des Kerns und der Rückensicherung sowie deren Aufgaben;
- den Aufklärungsweg sowie die Art und Weise des Vorgehens;
- das Zusammenwirken innerhalb der Fallschirmjägergruppe;
- das Verhalten beim Zusammentreffen mit dem Gegner;
- die Verbindung innerhalb der Fallschirmjägergruppe sowie die Übermittlung der Meldungen;
- die Signale und Parolen (Erkennungszeichen);
- die Sammelpunkte;
- den Stellvertreter.

Die Aufgabenstellung erfolgt, soweit es möglich ist, im Gelände und an Hand der Karte.

5.5. Meldung der Aufklärungsergebnisse

5.5.1. Meldung der Aufklärungsergebnisse nach Abschluß der Aufklärung

Nach der Rückkehr der Fallschirmjägergruppe aus dem rückwärtigen Gebiet des Gegners meldet der Gruppenführer die Erfüllung der Aufgabe, übergibt die eingebrachten Gefangenen und die erbeuteten Dokumente. Danach berichtet er über den Verlauf des Einsatzes der Fallschirmjägergruppe und meldet an Hand der Karte die Aufklärungsergebnisse.
Der Spähtruppführer meldet seine Aufklärungsergebnisse persönlich. Soll ein Objekt des Gegners überfallen werden, ist es zweckmäßig, zwei Beobachter am Objekt zurückzulassen. Dadurch können die Aufklärungsergebnisse durch die bis dahin eingetretenen Veränderungen ergänzt werden. Der Gruppenführer kann persönlich im Gelände eingewiesen werden.
Um Zeit zu sparen, ist es ebenfalls möglich, in vielen Fällen sogar notwendig, daß sich die Fallschirmjägergruppe mit dem Spähtrupp in der Nähe des Objekts an einen vorher festgelegten Platz zur Entgegennahme der Aufklärungsmeldung trifft. Dadurch gewinnen der Spähtrupp und die Fallschirmjägergruppe Zeit und Kraft.
Auch in diesem Fall kann ein Beobachter am Objekt zurückgelassen werden.

5.5.2. Meldung der Aufklärungsergebnisse durch Melder

In außergewöhnlich wichtigen Fällen, die keinen Aufschub dulden, werden Melder eingesetzt. Die Meldung wird in der Regel durch zwei Fallschirmjäger überbracht, um die gegenseitige Sicherung zu garantieren und die Gewähr zu haben, daß die Meldung auch beim Gruppenführer ankommt.

Merke:
Präge dir die Meldung gut ein. Schwatze sie nicht aus! Überbringe sie auf dem kürzesten, aber auch günstigsten Weg.

Beachte:
Jede verspätete Meldung verfehlt ihren Zweck!

Gerät der Melder in einen Hinterhalt des Gegners oder trifft er überraschend mit ihm zusammen, hat er die Meldung zu vernichten (verschlucken). Er muß alles unternehmen, um zu entkommen.
Bei der Beobachtung eines gegnerischen Objekts kann sich der Spähtruppführer entschließen, selbst am Beobachtungsplatz zu verbleiben. Das trifft besonders dann zu, wenn unvorhergesehene Veränderungen und aktive Handlungen des Gegners im Objekt beobachtet wurden. Zur Übermittlung von wichtigen Meldungen schickt er Melder zum vereinbarten Termin und zum befohlenen Platz, an dem der Gruppenführer die Meldung entgegennimmt.

Beachte:
Meldungen kurz abfassen, die fünf goldenen »W« (Wann, Wer, Wie, Wo, Was) beachten. Wenn notwendig, Skizzen anfertigen.
Beim Zusammentreffen mit der Fallschirmjägergruppe am befohlenen Platz Parole fordern und Gegenparole abwarten!

Die befohlenen Zeitpunkte und Plätze sind unbedingt einzuhalten bzw. anzulaufen. Die Bewegungen sind so rechtzeitig zu beginnen, daß auch bei unvorhergesehenen Halten die Meldungen pünktlich übermittelt werden können. Die Treffpunkte sollten nach Möglichkeit in der Bewegungsrichtung der Fallschirmjägergruppe liegen, um unnötige Umwege zu vermeiden.
Wichtige Meldungen können sein:
- unvorhergesehenes Auftauchen und das Beziehen von Startstellungen durch Kernwaffeneinsatzmittel aller Art;
- plötzliches Zusammentreffen mit Lagern von Kernwaffeneinsatzmitteln aller Art;
- Vorbereitung von Sprengschächten für Kernminen;
- Konzentrierung von Kräften und Mitteln zu umfangreichen Schanzarbeiten;
- Feststellen von Führungsstellen zur Auslösung von Kernminen;
- Eintreffen hoher Offiziere im Objekt;
- die Bereitstellung von Hubschraubern;
- plötzliche Konzentrierung von Spezialeinheiten, Panzer- und Artilleriekräften;
- Feststellen von Führungsstellen, Nachrichteneinrichtungen und wichtigen Lagern rückwärtiger Einrichtungen;
- Kolonnen von Panzer-, Artillerie- und Infanterieeinheiten;
- Stellungen aller Art, besonders der Artillerie und Panzerabwehrmittel;
- Bau größerer Sperren und Hindernisse;
- Flug- und Feldflugplätze.

5.5.3. Meldung der Aufklärungsergebnisse über Funk

Wenn die Fallschirmjägergruppe wegen einer äußerst starken Sicherung oder auf Grund großer Ausmaße das aufgeklärte Objekt nicht vernichten kann, übermittelt der Gruppenführer die Aufklärungsangaben über Funk an den vorgesetzten Stab. Nach dem Absetzen der Meldung verläßt er mit

der Fallschirmjägergruppe schnell den Raum des Objekts, um nicht in den Wirkungsbereich der eigenen Waffen bei der Vernichtung des Objekts zu kommen.

Der Gruppenführer der Fallschirmjägergruppe meldet über Funk
- den Charakter des Objekts;
- die genauen Zielkoordinaten;
- den genauen Ort und die Zeit sowie den Zustand des Objekts;
- den Entschluß des Gruppenführers der Fallschirmjägergruppe.

Merke:
Der Funkspruch muß kurz und knapp sein, um ein Anpeilen der Funkstation durch den Gegner nicht zuzulassen. Nach dem Absenden des Funkspruchs den Raum sofort verlassen. Niemals zwei Funksprüche von derselben Stelle absetzen.
Ein Funkspruch könnte lauten: »55437 – Raketenstellung ‚Sergeant'.«

5.6. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung

In der Ausbildung sollen die Fallschirmjäger lernen, die Methoden des Aufklärens gegnerischer Objekte selbständig anzuwenden. Den Fallschirmjägern muß dabei bewußt werden, daß die Aufklärung wichtiger Objekte und die Übermittlung genauer Koordinaten die Vernichtung der Objekte in kurzer Zeit ermöglicht.

Für die Ausbildung ergeben sich folgende Schwerpunkte:
- das Orientieren im Gelände;
- das gedeckte und geräuschlose Bewegen in jedem Gelände bei Tag und Nacht;
- das Beobachten mit und ohne Hilfsmittel;
- das Horchen (Lauschen) bei Nacht;
- die Tarnung bei Tag und Nacht;
- das Übermitteln der Meldungen (Signale);
- Erkennungsmerkmale gegnerischer Objekte;
- die Arten und Methoden der Sicherung gegnerischer Objekte;
- die Annäherung an das Objekt sowie das Absetzen.

Eine der kompliziertesten Aufgaben ist die Aufklärung von Kernwaffeneinsatzmitteln des Gegners im Stellungsraum. Um diese Aufgabe erfolgreich lösen zu können, müssen die Fallschirmjäger kennen:

- die Ordnung des Beziehens der Feuerstellungen, die Bewachung und die Sicherung der Kernwaffeneinsatzmittel;
- die Charakteristiken der Gefechtsordnung der entfalteten Einheiten mit Kernwaffeneinsatzmitteln und deren Erkennungsmerkmale.

Durchführung der Ausbildung

Vor der Ausbildung im Gelände sollten die Fallschirmjäger im U-Raum über die Beschaffenheit, Bewachung und Sicherung von Objekten sowie

über Erkennungsmerkmale eingewiesen werden. Als Anschauungsmaterial kann man Schemata und Dias verwenden.
Die praktische Ausbildung im Gelände sollte beginnen mit der lautlosen Vorwärtsbewegung in verschiedenem Gelände am Tage; dabei einfache Aufgaben der Geländeerkundung stellen. Der Ausbilder muß darauf achten, daß sich die Fallschirmjäger entsprechend den Geländebedingungen tarnen. Danach läßt er das lautlose Bewegen im Gelände üben.
Zu Beginn der Ausbildung kontrolliert der Ausbilder:
- ob die Bekleidung und Ausrüstung fest und richtig sitzt (Klapperkontrolle);
- ob die Ausrüstungsgegenstände kein Sonnenlicht reflektieren;
- ob Munition, Spreng- und Lebensmittel zweckmäßig in Lappen, Socken u. ä. verpackt sind.

Danach zeigt er die lautlose Vorwärtsbewegung in verschiedenem Gelände von Beobachtungspunkt zu Beobachtungspunkt.
Im Wald, in Gebüschen und Schluchten übt er mit den Fallschirmjägern das aufrechte und gebückte Gehen. In niedrigen Sträuchern und hohem Gras bewegen sich die Fallschirmjäger in mäßigem Schrittempo. Im Gelände mit Deckungen, Mulden, Bodensenken oder niedrigem Gebüsch bewegen sich die Fallschirmjäger springend, kriechend oder gleitend vorwärts. Danach trainieren die Fallschirmjäger das Überwinden von Straßen, Wegen und Schneisen.
Der Ausbilder beobachtet dabei die Handlungen der Fallschirmjäger und korrigiert die Fehler. Schwach beherrschte Tätigkeiten läßt er wiederholen (Gefechtsexerzieren). Im weiteren kann der Ausbilder die Annäherung und Erkundung eines Geländeobjekts wie einer Brücke, eines Gewässers, einer Straße, eines Waldrands oder einer Ortschaft trainieren. Durch kurze taktische Einlagen zwingt er die Fallschirmjäger, sich ständig gefechtsmäßig zu verhalten. Wenn er sich an der Spitze der Fallschirmjägergruppe bewegt, hält er alle Fallschirmjäger durch seine persönliche Handlungen an, ihm nachzueifern.
Nachdem die Fallschirmjäger Grundkenntnisse erworben und Erfahrungen gesammelt haben, wird bei Nacht ausgebildet.
Danach erst sollte die Aufklärung gegnerischer Objekte mit realer Gegnerdarstellung geübt werden.
Folgende Etappen sind zu unterscheiden: die Annäherung an das Objekt, das Beziehen günstiger Beobachtungsplätze, das Beobachten des Objekts, das Absetzen vom Objekt, die Bestimmung der genauen Koordinaten sowie die Übermittlung der Lage des Objekts über Funk.
Vor der Annäherung an das Objekt stellt der Ausbilder an die Fallschirmjägergruppe die Aufgabe und legt die Signale, die Parole und den Sammelpunkt fest. Außerdem befiehlt er, wie sich die Fallschirmjäger nach Erkennung durch den Gegner zu verhalten haben.
Zur Aufklärung des Objekts kann der Ausbilder die Gruppe teilen und das Objekt von mehreren Seiten beobachten lassen. Die Fallschirmjäger haben die Plätze für die Beobachtung gedeckt zu beziehen und sorgfältig zu tarnen.

Der Beobachtungsplatz muß dabei in erster Linie Sicht auf das Gelände (Objekt) und eine gute Tarnung gewährleisten. Der Ausbilder achtet darauf, daß einzelne Bäume, Sträucher, Steine, Gebäude nicht als Beobachtungsplatz gewählt werden.
Nach Ablauf der für die Aufklärung des Zieles vorgesehenen Zeit beginnt das Lösen der Fallschirmjäger vom Objekt und die Bewegung zum Sammelpunkt. Durch eine taktische Einlage kann das Anlaufen des Sammelpunkts verhindert werden. Der Ausbilder zwingt dadurch die Fallschirmjäger, den Sammelpunkt 2 zu beziehen. Beim Anlaufen des Sammelpunkts wird die Parole ausgetauscht. Danach wird die Basis bezogen, und die Aufklärungsergebnisse werden ausgewertet. Der Ausbilder vergleicht die durch die Fallschirmjäger ermittelten Koordinaten.
Für die materielle Sicherstellung der Ausbildung könnten bereitgestellt und ausgenutzt werden:
- eine Raketenattrappe;
- ein Scheibenfeld zur Markierung der Sicherung des Stellungsraums;
- einzelne Soldaten als Sicherungsposten mit Doppelgläsern;
- ein SPW und ein LKW im Stellungsraum (Objekt);
- Sperrenmaterial für Hindernisse;
- 1 P-3 als Patrouillenfahrzeug;
- topographische Karten;
- Melde- und Skizzenblöcke für jeden Fallschirmjäger;
- Kompasse;
- Doppelfernrohre.

6. Gefechtshandlungen der Fallschirmjägergruppe [631]

6.1. Überfall

Der Überfall ist sowohl eine Methode der Aufklärung als auch eine der hauptsächlichsten Methoden der Gefechtshandlungen der Fallschirmjägergruppe bei der Erfüllung von Kampfaufträgen im rückwärtigen Gebiet des Gegners.
Sein Ziel ist es, einem an Kräften überlegenen Gegner unter Ausnutzung des Überraschungsmoments hohe Verluste zuzufügen, ihn zu vernichten, Kampftechnik zu zerstören sowie Gefangene einzubringen oder Dokumente und technische Kampfmittel des Gegners zu erbeuten.
Überfallen werden in der Regel feststehende bzw. zeitweilig unbewegliche, aufgeklärte Ziele oder Objekte wie

- Kernwaffeneinsatzmittel;
- Führungsstellen (Elemente entfalteter Gefechtsstände);
- funktechnische Mittel;
- Posten;
- einzelne Fahrzeuge;
- Fahrzeugkolonnen (besonders T/S und Munition);
- Wachen (Wachlokale).

Merke:
Die stärkste Waffe beim Überfall ist die Überraschung!

6.1.1. Gliederung der Fallschirmjägergruppe für den Überfall

Abhängig vom Charakter, von der Lage und der Art und Weise der Sicherung des Überfallobjekts nimmt der Gruppenführer die Gefechtseinteilung der Fallschirmjägergruppe vor.
Dabei hat er Kräfte für den Überfall sowie für die Sicherung einzusetzen.
In der Regel wird die Gruppe für einen Überfall eingeteilt in

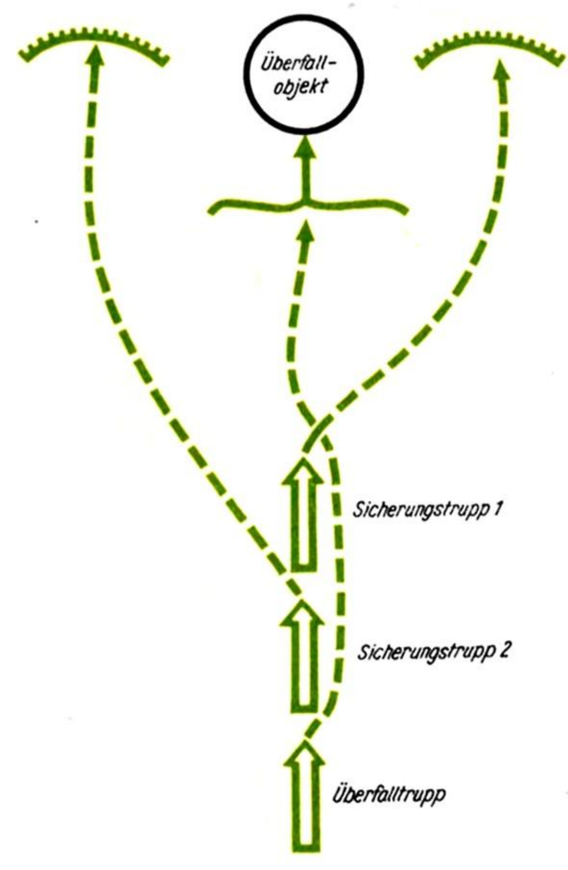
- einen Überfalltrupp und
- zwei Sicherungstrupps.

6.1.2. Aufgaben der Fallschirmjägergruppe beim Überfall

6.1.2.1. Aufgaben des Überfalltrupps

Den Überfalltrupp führt der Gruppenführer.
In diesem Trupp müssen sich alle Waffen und Kampfmittel befinden, die zur Vernichtung, Zerstörung oder Bekämpfung des Überfallobjekts benötigt werden.
Der Überfalltrupp hat beim Überfall folgende Aufgaben:

- gedeckte Annäherung auf dem festgelegten Weg in der befohlenen Zeit;
- lautlose Überwindung (notfalls Beseitigung) der Sicherung;



Gliederung einer Fallschirmjägergruppe für den Überfall [Bild 631.1]

- schnelles und geräuschloses Vordringen zum Objekt;
- überraschende und schlagartige Vernichtung bzw. Zerstörung des Objekts in der festgelegten Art und Weise (Feuerüberfall, Handgranatenwurf, Anbringen und Zünden von Sprengladungen);
- gedecktes und schnelles Absetzen in die befohlene Richtung.

6.1.2.2. Aufgaben des Sicherungstrupps

Der oder die Sicherungstrupps sind entsprechend den zu erwartenden Kräften des Gegners auszurüsten.

Das hängt ab von den aufgeklärten Sicherungskräften des Gegners und vom Gelände.
Wenn ein Sicherungstrupp z. B. in Richtung einer Straße zu sichern hat, wird es zweckmäßig sein, hier den Panzerbüchsenschützen mit einzusetzen.
Erhält dagegen ein Sicherungstrupp die Aufgabe, in Richtung eines relativ offenen Geländes zu sichern, über das Infanterie die Verfolgung aufnehmen könnte, dann teilt man dafür das lMG ein. Im allgemeinen hat ein Sicherungstrupp beim Überfall folgende Aufgaben:

- gedecktes Beziehen des Sicherungsabschnitts;
- Sicherung der Annäherung des Überfalltrupps bis zum Beziehen der Ausgangsstellung;
- Bekämpfung von Kräften des Gegners, die sich dem Überfallobjekt nach Auslösung des Überfalls zur Verstärkung nähern;
- Sicherung des Absetzens des Überfalltrupps und Bekämpfung von Kräften des Gegners, die die Verfolgung aufnehmen;
- Täuschen des Gegners und Ablenken von der Richtung des Absetzens des Überfalltrupps;
- Anlaufen des Sammelpunkts.

Nach dem Absetzen des Überfalltrupps übernimmt der Sicherungstrupp die Aufgaben eines Deckungstrupps.

6.1.3. Organisation des Überfalls

Abhängig von der verfügbaren Zeit muß jeder Überfall auf der Grundlage wahrheitsgetreuer, exakter und aktueller Aufklärungsangaben über das Objekt vorbereitet und organisiert werden. Derartige Aufklärungsangaben müssen unter anderem enthalten:

- Geländebedingungen zur gedeckten Annäherung;
- Charakter und Besonderheiten der Lage des Objekts;
- System der Sicherung (Anlagen, äußere und innere Sicherung);
- Posten mit Postenwegen (Parole) und Postenablösung;
- Betriebsamkeit;
- von wo kann Verstärkung herangeholt werden.

Nach der Entschlußfassung organisiert der Gruppenführer den Überfall und beginnt dabei mit der Darlegung seines Entschlusses.
Er nimmt die Gefechtseinteilung vor und spricht den gesamten Überfall theoretisch durch.
Dabei ist es sehr wichtig, das Zusammenwirken sowohl der Trupps untereinander und der Angehörigen des Überfalltrupps gut zu organisieren.
Jeder muß genau wissen, **was er wann** und **wo** mit **welchem Ziel** bzw. mit welcher Aufgabe zu tun hat. Des weiteren werden Signale und Zeichen vereinbart und die Sammelpunkte festgelegt.
Der Gruppenführer muß sich davon überzeugen, daß jeder einzelne Fallschirmjäger, jeder Truppführer seine Aufgaben genau kennt und sich individuell vorbereitet.
Bei der Organisation des Überfalls gilt es, immer wieder eine neue taktische Variante des Überfalls anzuwenden unter Anwendung von List und Täuschung.

6.1.4. Annäherung an das Objekt

Eine der wichtigsten und gefährlichsten Phasen des Überfalls ist die gedeckte, unbemerkte Annäherung an das Überfallobjekt zur befohlenen Zeit.
Wenn der Gruppenführer z. B. 2 Sicherungstrupps eingeteilt hat, erfolgt die Annäherung in der Regel in der Reihenfolge Sicherungstrupp 1, Sicherungstrupp 2, Überfalltrupp.
Der Überfalltrupp beginnt mit der unmittelbaren Annäherung an das Objekt zum Beziehen der Ausgangslinie für den Überfall erst dann, wenn die Sicherungstrupps das Beziehen der befohlenen Abschnitte (Plätze) gemeldet oder signalisiert haben.
Vor Beginn der Bewegung zur Annäherung an das Objekt werden in der Regel alle nicht für den Überfall benötigten Gegenstände mit dem Funker an einem festgelegten und allen bekannten Platz zurückgelassen.
Wenn der Überfalltrupp einen Geländeabschnitt überwinden muß, der durch gegnerische Posten gesichert ist, kann sich der Gruppenführer dazu entschließen, einen dieser Posten geräuschlos beseitigen zu lassen.
Dazu müßte vorher z. B. aufgeklärt sein:
- Welchem Posten kann man sich am gedecktesten nähern?
- Wo befinden sich weitere Posten?
- Ist der Posten durch Hinterhaltposten gesichert?
- Wie sind die Postenkontrolle und die Ablösung organisiert?

Die Gruppe müßte den Posten möglichst gleich nach der Postenablösung beseitigen und alle Spuren sorgfältig verwischen, um nicht sofort Verdacht zu erregen.
Die Phase der Annäherung ist mit dem Beziehen der Ausgangslinie durch den Überfalltrupp beendet.
Wenn der Überfalltrupp durch einen Posten des Gegners erkannt wird, der sofort alarmiert, muß der Überfall vorzeitig und aus der gegebenen Lage heraus durchgeführt werden.

6.1.5. Handlungen beim Überfall

Während der Annäherung und des Beobachtens aus der Ausgangslinie «studiert» jeder Fallschirmjäger noch einmal «sein Objekt» aus unmittelbarer Nähe und präzisiert die Art der Bekämpfung.
Mit Beginn des Überfalls (auf Signal, mit einem Feuerüberfall oder Handgranatenwurf) erfüllt jeder Fallschirmjäger den ihm befohlenen Kampfauftrag mit Mut, Kühnheit und Initiative. Es gilt, überraschend, schnell und hart zuzuschlagen. Noch ehe der Gegner recht begriffen hat, was los ist, muß der Überfalltrupp seinen Auftrag erfüllt haben. Dazu trägt jeder Fallschirmjäger bei, indem er den Gegner unter Anwendung all seines Könnens vernichtet.
Beim Überfall auf ein Element eines Gefechtsstandes z. B. erreicht der Fallschirmjäger in kurzen schnellen Sprüngen, aus der Hüfte feuernd, das befohlene Objekt. Lebende Kräfte des Gegners werden aus unmittelbarer

Nähe durch kurze Feuerstöße, durch Handgranaten oder im Nahkampf vernichtet. Dabei muß der Fallschirmjäger Übersicht und einen klaren Kopf behalten, um anderen Genossen notfalls Hilfe und Unterstützung zu geben. Die Sicherungstrupps greifen erst dann mit ein, wenn es die Lage erfordert.

Merke:
Schnelligkeit und Härte sind Lebensretter.

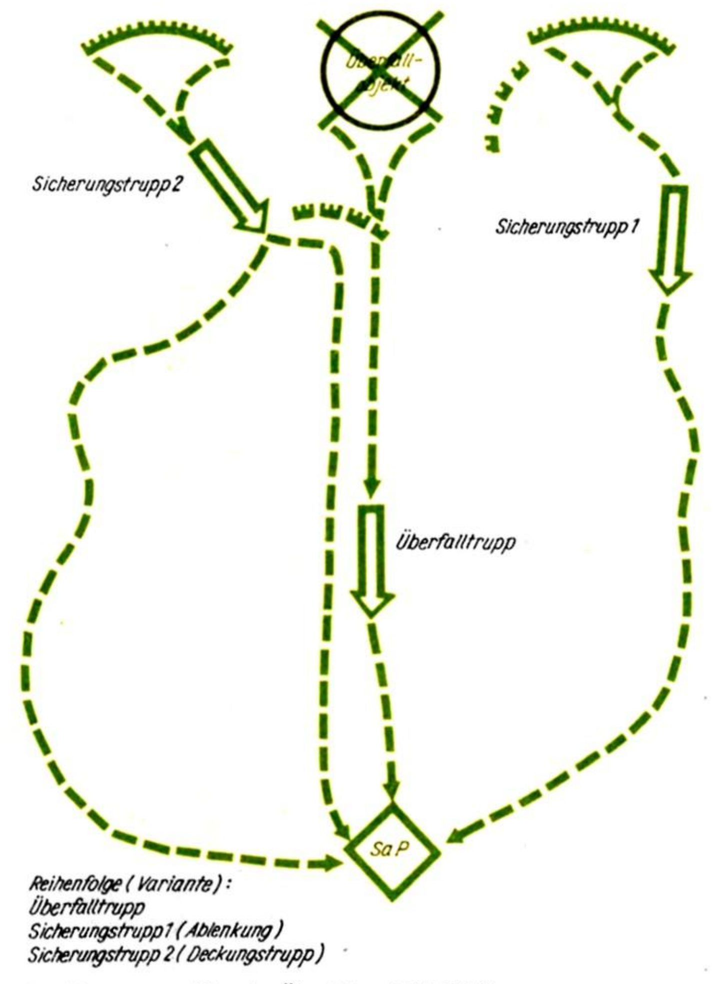
6.1.6. Absetzen vom Platz des Überfalls

Nach erfolgreicher Bekämpfung des Objekts gibt der Gruppenführer das vereinbarte Zeichen oder Signal zum Absetzen vom Platz des Überfalls.
Daraufhin beginnen sich die Fallschirmjäger des Überfalltrupps unter gegenseitiger Sicherung und der Mitnahme Geschädigter schnell in die festgelegte Richtung abzusetzen.
Während die Sicherungstrupps durch Feuer eine Verfolgung des Überfalltrupps verhindern, wird in der nächsten Deckung den Geschädigten Erste Hilfe erwiesen. Beim Absetzen vom Platz des Überfalls hält die Gruppe in der Regel die Reihenfolge Überfalltrupp – Sicherungstrupp ein.
Die Bewegung vom Platz des Überfalls zum Sammelpunkt erfolgt in der schnellstmöglichen Gangart, die das Gelände und die Bedingungen zulassen.
Erst im Sammelpunkt kann und soll neue Kraft gesammelt werden.

Merke:
Das Kampfkollektiv muß sich auch nach dem Überfall bewähren, indem keiner zurückgelassen wird.

6.1.7. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung
Jeder Fallschirmjäger muß davon überzeugt sein, daß es sowohl ihm als auch seiner Fallschirmjägergruppe auf Grund des erarbeiteten Wissens und Könnens im Ernstfall gelingen wird, Kampfaufträge im rückwärtigen Gebiet des Gegners durch den Überfall zielstrebig und zuverlässig zu erfüllen.
Im Verlaufe dieser Ausbildung muß sich die Notwendigkeit aller anderen Ausbildungszweige bestätigen.
Der Fallschirmjäger muß erkennen, daß der einzelne und das Kollektiv nur dann in der Lage sind, hohe Leistungen zu vollbringen, wenn eine gute Vorbereitung Voraussetzungen dafür schuf.
Fallschirmjäger und die Fallschirmjägergruppe als Kampfkollektiv müssen
- Vertrauen zum Gruppenführer und zum eigenen Wissen und Können haben;
- sich zu jeder Zeit und unter allen Bedingungen einem Überfallobjekt gedeckt nähern können;



Das Absetzen vom Platz des Überfalls [Bild 631.2]

- den Überfall überraschend und hart durchführen;
- eine Kampfaufgabe durch den Überfall zuverlässig erfüllen.

Organisation der Ausbildung

Die Ausbildung kann mit einem Vortrag im U-Raum beginnen, um den Fallschirmjägern Grundbegriffe und Vorstellungen über den Überfall als Methode der Aufklärung und als eine der hauptsächlichsten Methoden der Gefechtshandlungen der Fallschirmjägergruppe zu vermitteln.

Um diesen Vortrag interessant und überzeugend zu gestalten, ist es zweckmäßig, einige Beispiele über die Handlungen der Sowjetarmee aus dem Großen Vaterländischen Krieg anschaulich zu schildern.
Im Fallschirmjäger muß ein Gefühl des Stolzes hervorgerufen werden darüber, daß er zur Lösung sehr wichtiger und auch schwerer Aufgaben befähigt wird.
Nach dieser Einstimmung auf das Thema »Überfall« ist es angebracht, mit dem entsprechenden Ausbildungsfilm zu arbeiten, um das bisher Gehörte lebendig werden zu lassen. Die Arbeit mit dem Film sollte entsprechend den in der Anleitung dazu vorgegebenen Möglichkeiten (Varianten) vorbereitet und durchgeführt werden.
Danach können und sollen die methodischen Grundformen die Demonstration und das Üben sein.
Wichtig ist es, dem Fallschirmjäger theoretische Vorstellungen zu vermitteln, damit er in jeder Phase der Ausbildung den Zusammenhang erkennen und sich entsprechend verhalten kann.

Durchführung der Ausbildung
Voraussetzung für den Beginn der praktischen Ausbildung zum Thema »Überfall« sind neben theoretischer Klarheit auch feste Kenntnisse und Fertigkeiten der Fallschirmjäger in Ausbildungsthemen wie
- Aufklärung von Objekten,
- Orientieren im Gelände,
- Bewegung im rückwärtigen Gebiet des Gegners,
- Verhalten auf dem Gefechtsfeld,
- Geländeausnutzung,
- Tarnen und Täuschen,
- Nahkampf (Überfall auf Posten),
- Beobachten und Melden,
- Selbst- und gegenseitige Hilfe.

Die Ausbildung sollte als Gefechtsexerzieren in Etappen begonnen werden:
- Annäherung bis zum Beziehen der Ausgangslinie,
- Überfall,
- Absetzen vom Platz des Überfalls.

Dabei ist besonderer Wert auf die Herausbildung des Kampfkollektivs zu legen und die Mitverantwortlichkeit eines jeden Fallschirmjägers am Gelingen des Überfalls herauszuarbeiten.
Dabei können einige Phasen wie zu Dreharbeiten vorgemacht und eingeübt werden, d. h. Einstellung für Einstellung, um innerhalb der Gruppe einen harmonischen Ablauf und gegenseitige Ersetzbarkeit zu erreichen.
Nach und nach muß jeder Fallschirmjäger in den verschiedensten Funktionen (Sicherungstrupp, Überfalltrupp) gehandelt und Erfahrungen gesammelt haben.
Erst wenn die einzelnen Etappen einwandfrei beherrscht werden, sollte der Überfall zusammenhängend geübt werden.
Dabei ist möglichst mit realem Objekt (ausgesonderte Kraftfahrzeuge und alte Zelte) und Gegner zu arbeiten. Bei der zusammenhängenden Durchführung ist vor allem zu achten auf

- Sicht- und Geräuschtarnung;
- Führung während der Bewegung und beim Überfall durch Zeichen und Signale;
- Einhaltung der befohlenen Richtungen und Zeiten.

Beispiel

Gefechtsbefehl eines Fallschirmjägergruppenführers zur Zerstörung einer Eisenbahnbrücke

Gefechtsbefehl Nr. 01 des Gruppenführers der 2. Fallschirmjägergruppe, erteilt auf der Marienhöhe (47059) um 17.30 Uhr am 06.08.1971
Karte: 1:100000 Ausgabe 1969

---

1. Die Eisenbahnbrücke nordwestlich der Ortschaft NEUENKIRCHEN (25065) wird seit den Morgenstunden des heutigen Tages von 8 bis 10 Militärpolizisten verstärkt bewacnt. Die Bewaffnung besteht aus 2 IMG, Handgranaten und Maschinenpistolen. Zu beiden Seiten der Brücke werden Schützengräben ausgehoben. Die Eisenbahnbrücke wird durch 2 Posten gesichert, die sich an beiden Seiten der Brücke befinden. Die Ablösung erfolgt alle 2 volle Stunden.
   Eine Telefonleitung verläuft in Richtung der Ortschaften NEUENKIRCHEN - ALTENGRABOW.
   Die nächsten Reserven des Gegners (bis zu einem Zug Militärpolizei) befinden sich in der Ortschaft ALTENGRABOW (25729). Das Erscheinen des Gegners aus der Ortschaft ALTENGRABOW ist auf Kfz. in 15 bis 20 Minuten möglich.
2. Die eigenen Truppen haben in Angriffskämpfen die Linie WILDORF (2830) - LAUENSTEIN (2970) erreicht und führen erbitterte Kämpfe mit dem Gegner. Die 1. FJK ist 5 km südlich RÖHRSDORF (3075) im Wald konzentriert und hält sich zur Lösung von Gefechtsaufgaben im rückwärtigen Gebiet des Gegners bereit.
3. Die 2. Fallschirmjägergruppe aus dem Bestand des 3./2. FJK hat die Aufgabe, in der Nacht zum 07 08. die Eisenbahnbrücke nordwestlich der Ortschaft NEUENKIRCHEN (25065) sowie die Telefonleitung in Richtung NEUENKIRCHEN - ALTENGRABOW zu zerstören und bis 04.00 Uhr am 07. 08. den Sammelpunkt im Wald mit der Höhe Pkt. 36,6 zu erreichen. Die Brücke ist durch Anlegen einer Sprengladung um 02.23 Uhr zu zerstören.
   Zur gleichen Zeit sprengt die 1. FJG die Straßenbrücke über die LENA 3 km südlich der Ortschaft BANDEKOW (33748).
   Die 2. FJG wird am 06. 08., um 20.00 Uhr in die Hubschrauber Nr. 025 und 026 verladen und um 20.45 Uhr in der Waldlichtung (29355) 3 km südwestlich der Ortschaft NEUENKIRCHEN (25065) abgesetzt. Reserveabsetzraum: Waldrand 4 km westlich NEUENKIRCHEN. Sammelpunkt nach dem Absetzen: im Wald Pkt. 25,0.
   Der Marschweg zur Brücke verläuft entlang des Sumpfgeländes im Wald, rechts der Ortschaft TIESSOW (30759), durch das Kuschelgelände bis an die Brücke (auf der Karte gezeigt).
   Der Warteplatz wird im Wald 1 km westlich der Försterei bezogen. Von dort aus beginnt die Aufklärung der Brücke. Mit Erreichen des Teufelsgraben 300 m vor der Brücke beginnt die unmittelbare Aufklärung der Brücke. Der Kern folgt ab hier langsam dem Sicherungstrupp und sichert dessen Handlungen.

Während der Bewegung beachten sie die Orientierungspunkte Kirchturm, Schneise, Teufelsgraben (auf der Karte gezeigt).
Der Sicherungstrupp mit Unteroffizier Heinemann, Stabgefreiter Wolter, Stabsgefreiter Schulze und Gefreiter Lenk hat die Aufgabe, den Marschweg der Fallschirmjägergruppe aufzuklären und einzuhalten, den Kern der Gruppe vor Überraschungen und bei Gefahr zu warnen und die Sicherung nach vorn zu übernehmen. Abstand zum Kern 100 m.
Unteroffizier Heinemann und Stabsgefreiter Wolter überfallen den Posten auf dieser Seite der Brücke, Stabsgefreiter Schulze und Gefreiter Lenk überqueren die Straße an der Kurve (auf der Karte gezeigt) und überfallen den Posten auf der gegenüberliegenden Seite. Zeitpunkt des Überfalls 02.05 Uhr. Weitere Aufgaben im Verlauf der Annäherung.
Den Kern der Fallschirmjägergruppe bilden Gefreiter Köhler, Gefreiter Weigand, Soldat Lange, Soldat Müller und Gefreiter Meinhardt. Der Kern hat die Aufgabe, den Feuerschutz für den Sicherungstrupp zu übernehmen.
Gefreiter Köhler, Sie beobachten nach rechts und bleiben 2 Schritt Abstand hinter mir.
Der Funker verbleibt im Warteplatz und meldet nach der Sprengung die Vernichtung der Brücke. Funkverbindung lt. Funkunterlagen.
Gefreiter Weigand, Sie beobachten nach links, Soldat Lange, Sie beobachten nach rechts und oben und achten dabei auf Baumbeobachter.
Soldat Müller, Sie beobachten nach links;
Gefreiter Meinhardt, Sie beobachten nach hinten und halten Sichtverbindung zum Deckungstrupp.
Gefreiter Weigand und Soldat Lange, Sie legen die Sprengladung nach dem Überfall auf die Posten an der Brücke an. Die Sprengung erfolgt 02.23 Uhr.
Die Pionierarbeiten werden durch den Sicherungstrupp und durch den Kern rechts und links der Brücke gesichert.
Der Deckungstrupp mit Stabsgefreiter Wenzel und Soldat Schoder übernehmen die Sicherung des Kerns nach hinten, warnen die Gruppe bei Gefahr und verwischen die Spuren. An der Brücke zerstören sie die Telefonleitung in Richtung NEUENKIRCHEN und vernichten mit Handgranaten und MPi-Feuer um 02.21 die Wachmannschaft in der Wachbaracke.
Beim Zusammentreffen mit dem Gegner auf dem Marschweg zur Brücke ist zu verhalten und der Gegner passieren zu lassen. Stärkeren Kräften des Gegners ist auszuweichen. Beim direkten Zusammentreffen mit schwächeren Kräften des Gegners ist dieser zu vernichten. Das Annähern an die Brücke hat äußerst vorsichtig und geräuschlos zu erfolgen.
Wird die Gruppe vor dem Erreichen der Brücke erkannt oder versprengt, sind folgende Sammelpunkte anzulaufen:
Sammelpunkt Nr. 01 – Westufer des GILLING-SEES am Pkt. 21,4 (40728);
Sammelpunkt Nr. 02 (Reserve) – Waldgebiet ostwärts des GILLING-SEES am Pkt. 44,9 (40745);

Signal für das Absetzen der Gruppe: Sprengung der Brücke (auf besonderen Befehl über Funk auf das Signal »Windhund«).
Reihenfolge des Absetzens: Sicherungstrupp – Kern – Deckungstrupp.
Weg des Absetzens: Entlang des Teufelsgrabens in den Hochwald zur Höhe mit Pkt. 36,6 (auf der Karte gezeigt).
Die Basis wird hier (auf der Karte gezeigt) in der Schonung bezogen. Die Wiederaufnahme der Gruppe erfolgt am 11. 08. um 20.40 Uhr in der Waldlichtung 4 km ostwärts der Ortschaft LICHTENOW (40786) durch Hubschrauber.
Als Sanitäter wird Soldat Müller eingesetzt. Verwundeten ist Erste Hilfe zu leisten. Sie sind unbedingt mitzuführen.

Essen und Trinken werden durch mich festgelegt.
Verbindung innerhalb der Gruppe durch Handzeichen.
Parole: Pfeil – Bogen.
Erkennungszeichen: Heben der rechten Hand.
Bereitschaft zum Überfall auf die Brückenposten: 02.00 Uhr 07.08.71. Ich befinde mich während der Vorwärtsbewegung an der Spitze des Kerns. Bei der Sicherung der Arbeiten an der Brücke – rechts von der Brücke.
Mein Stellvertreter ist Uffz. Heinemann.
Uhrenvergleich: 17.55 Uhr.

Gruppenführer Bernhagen (Ofw.)

Anmerkungen:
Nach dem Erteilen des Gefechtsbefehls läßt der Gruppenführer einzelne Elemente seines Gefechtsbefehls wiederholen und überzeugt sich, ob die Uffz. und Soldaten die Aufgabe verstanden haben.
Wenn notwendig, führt der Gruppenführer nach dem Landen der Hubschrauber im Sammelpunkt eine topographische Orientierung durch.
Dazu gehören:
- das Festlegen der Himmelsrichtungen;
- der eigene Standpunkt;
- die Rundumorientierung.

Im Verlauf der Erfüllung der Gefechtsaufgabe ist der Gruppenführer verpflichtet, die Aufgaben der einzelnen Trupps und Soldaten, besonders aber im letzten Beobachtungshalt zu präzisieren.

6.2. Hinterhalt

Der Hinterhalt ist eine Methode der Aufklärung und eine der hauptsächlichen Methoden der Gefechtshandlungen der Fallschirmjägergruppe bei der Erfüllung von Kampfaufträgen im rückwärtigen Gebiet des Gegners.
Ziel des Hinterhalts ist es, mit relativ schwachen Kräften unter Ausnutzung der Überraschung einem stärkeren, marschierenden Gegner Verluste zuzufügen oder in den Besitz von Angaben über den Gegner (Gefangene, Dokumente, Bewaffnung, Kampftechnik) zu gelangen.
Der Hinterhalt kann in jedem Gelände, zu jeder Tages- und Jahreszeit und unter allen Witterungsbedingungen angelegt werden. In der Regel wird der Hinterhalt an für den Gegner unübersichtlichen Stellen auf Straßen, Waldwegen, engen Tälern, Hohlwegen u. ä. angelegt. Dem Gegner darf keine Ausweichmöglichkeit für die Bewegung verbleiben.
Der Hinterhalt wird an einer günstigen Stelle im Gelände gedeckt bezogen, die Beobachtung und Schußfeld in alle Richtungen bietet.
Er muß so angelegt sein, daß keinerlei Spuren oder andere Merkmale den Hinterhalt verraten.

6.2.1. Gliederung für den Hinterhalt

Wie beim Überfall werden auch beim Hinterhalt Kräfte zur Sicherung und für den Überfall benötigt.

Die Gefechtseinteilung sieht in der Regel folgende Gliederung der Fallschirmjägergruppe für den Hinterhalt vor:
- einen Überfalltrupp,
- ein bis zwei Sicherungstrupps,
- Beobachter (Sicherungsposten).

Mehr als sonstwo besteht hier die Notwendigkeit, daß der Gruppenführer mit den Sicherungskräften in Verbindung (Sicht oder Funk) steht.

Merke:
Eine Sicherung ohne ständige und gute Verbindung zur Benachrichtigung oder Warnung ist sinnlos!

6.2.2. Aufgaben der Gruppe im Hinterhalt

6.2.2.1. Aufgaben des Überfalltrupps

Der Überfalltrupp wird in der Regel vom Gruppenführer geführt.
Seine Stärke beträgt mindestens drei bis vier Fallschirmjäger. Der Überfalltrupp hat folgende Aufgaben:
- gedecktes Beziehen, Ausbau und Tarnung des zugewiesenen Platzes;
- überraschender Überfall;
- Vernichtung der lebenden Kraft und der Kampftechnik durch Feuer unter Anwendung der verschiedenen Kampfmittel (Handgranaten, Minen), Erbeuten von Dokumenten und Technik;
- wenn notwendig, Beseitigen von Spuren;
- Absetzen und Anlaufen des Sammelpunkts unter Schutz der Sicherung.

Merke:
Schußwaffen und Handgranaten nur dann einsetzen, wenn der Erfolg ohne sie nicht sichergestellt werden kann.

Innerhalb des Überfalltrupps kann der Fallschirmjäger u. a. folgende Aufgabe erhalten:
- Errichtung einer künstlichen Sperre oder einer gut angelegten und getarnten Falle;
- Gefangennahme, Fesselung, Knebelung und Abtransport eines Gefangenen;
- Vernichten des Gegners und seiner Kampftechnik;
- Durchsuchen des Gegners und der Technik, um Dokumente und neue Waffen zu erbeuten;
- Beseitigen von Spuren nach dem Überfall.

Der Platz des Fallschirmjägers im Überfalltrupp muß gute Sicht in der vermutlichen Annäherungsrichtung des Gegners bieten, zweckmäßige Tarnung und gutes Schußfeld gewährleisten sowie die Beobachtung der gegebenen Signale und Befehle ermöglichen.

Merke:
Beim Schießen mit der MPi die Sicherheit der anderen Fallschirmjäger beachten!

6.2.2.2. Aufgaben des Sicherungstrupps

Anzahl, Stärke und Bewaffnung des Sicherungstrupps richten sich nach der konkreten Lage und dem Gelände.
Im allgemeinen genügen zwei Sicherungstrupps oder auch ein Sicherungstrupp und ein Beobachter.
Der Sicherungstrupp und der Beobachter beziehen in der entsprechenden Entfernung vom Platz des Überfalls eine Stellung in den Richtungen oder Geländeabschnitten, aus denen der Gegner erwartet wird und aus der sie gut beobachten können.
Der Sicherungstrupp hat die Aufgabe,
- den kommenden Gegner zu melden und die Gruppe zu warnen;
- die Handlungen des Überfalltrupps zu sichern;
- wenn notwendig, den Gegner durch den Einsatz der Feuermittel niederzuhalten;
- das Ausbrechen des Gegners aus dem Hinterhalt zu verhindern;
- das Absetzen des Überfalltrupps zu sichern bzw. zu decken.

6.2.2.3. Aufgaben des Beobachtungspostens

Die als Beobachter eingesetzten Fallschirmjäger erhalten Plätze zugewiesen, von denen aus sie die vermutlichen Annäherungswege des Gegners möglichst schon auf große Entfernung einsehen können.
Dieser Platz muß ausgebaut und getarnt werden.
Der Beobachtungsposten hat zu melden:
- Annäherung des Gegners,
- seine Stärke und Ausrüstung,
- Entfernung des Gegners bis zum Hinterhalt.

Vom gefechtsmäßigen Verhalten und von der ununterbrochenen Beobachtung durch die Beobachter hängt es entscheidend mit ab, ob der Hinterhalt vorzeitig vom Gegner erkannt wird oder nicht.

6.2.3. Vorbereitung des Hinterhalts

Zur Vorbereitung des Hinterhalts gehören:
- Überprüfung von Waffen, Munition und Ausrüstung;
- unmißverständliche Aufgabenstellung an jeden Fallschirmjäger.

> **Merke:**
> Auch zum Hinterhalt nimmt der Fallschirmjäger nur die Ausrüstung mit, die er für seine Aufgabe benötigt und die seine Bewegungsfreiheit nicht einschränkt.

Bei der Aufgabenstellung für den Hinterhalt weist der Gruppenführer jeden Fallschirmjäger an:
- Richtung, aus der der Gegner zu erwarten ist;

- in welchem Trupp er welche Aufgabe zu erfüllen hat;
- die Sammelpunkte (mit Zeiten);
- Zeichen und Signale für die Handlungen;
- Parole;
- Stellvertreter des unmittelbaren Vorgesetzten.

Platz und genaue Aufgaben des Fallschirmjägers werden erst unmittelbar im Abschnitt des Hinterhalts präzisiert.

Beachte:
Ein Fallschirmjäger, der die Lage und seine Aufgabe nicht kennt, kann diese nicht kühn, entschlossen und erfolgreich erfüllen.

6.2.4. Annäherung an den Platz des Hinterhalts

Die Annäherung erfolgt in der Regel zu Fuß. Dabei muß der Fallschirmjäger folgende Prinzipien kennen, beherrschen und berücksichtigen:
- Die Annäherung an den Platz des Hinterhalts erfolgt im allgemeinen aus der Richtung, aus der der Gegner am wenigsten erwartet wird.
- Die Annäherung ist gefechtsmäßig, unter Nutzung der Bewegungsarten auf dem Gefechtsfeld und bei ständiger Beobachtung des Geländes sowie gegenseitiger Sicherung durchzuführen.
- Bei der Annäherung sind alle Spuren zu verwischen, die auf die Anwesenheit der Fallschirmjäger schließen lassen.
- Jeder Fallschirmjäger muß sich entsprechend den Geländebedingungen ständig tarnen.

Bei der Auswahl des konkreten Platzes für den Fallschirmjäger im Hinterhalt muß gewährleistet sein, daß dieser schnell und gedeckt verlassen werden kann. Dieser Platz ist bereits während der Annäherung durch Beobachter auszuwählen.

6.2.5. Beziehen des Platzes

Nachdem jeder Fallschirmjäger aus einer Deckung heraus in den zu beziehenden Platz für den Hinterhalt eingewiesen wurde, legt er selbst den zweckmäßigsten Weg zum Platz fest.
Während des Beziehens der Plätze muß jeder Fallschirmjäger auf Zeichen des Gruppenführers achten.
Oftmals werden einzelne Fahrzeuge des Gegners den für den Hinterhalt vorgesehenen Abschnitt passieren, bevor die Gruppe die Plätze bezogen hat. Dann muß die Sicherung rechtzeitig und zuverlässig warnen, damit alle Fallschirmjäger so in Deckung geken können, daß jeder bereit ist, auf Befehl des Gruppenführers sofort das Feuer zu eröffnen. Unmittelbar nach dem Erreichen des zugewiesenen Platzes beginnt jeder, in der vom Gruppenführer befohlenen Art und Weise seinen Platz auszubauen und zu tarnen.
Gleichzeitig wird die Beobachtung im zugewiesenen Sektor aufgenommen.

Merke:
Im Hinterhalt genau beobachten und sofort auf Signale oder Zeichen reagieren, weil laute Kommandos entfallen!

Nach Abschluß der notwendigen Tätigkeiten völlige Ruhe bewahren.

6.2.6. Organisation des Feuersystems

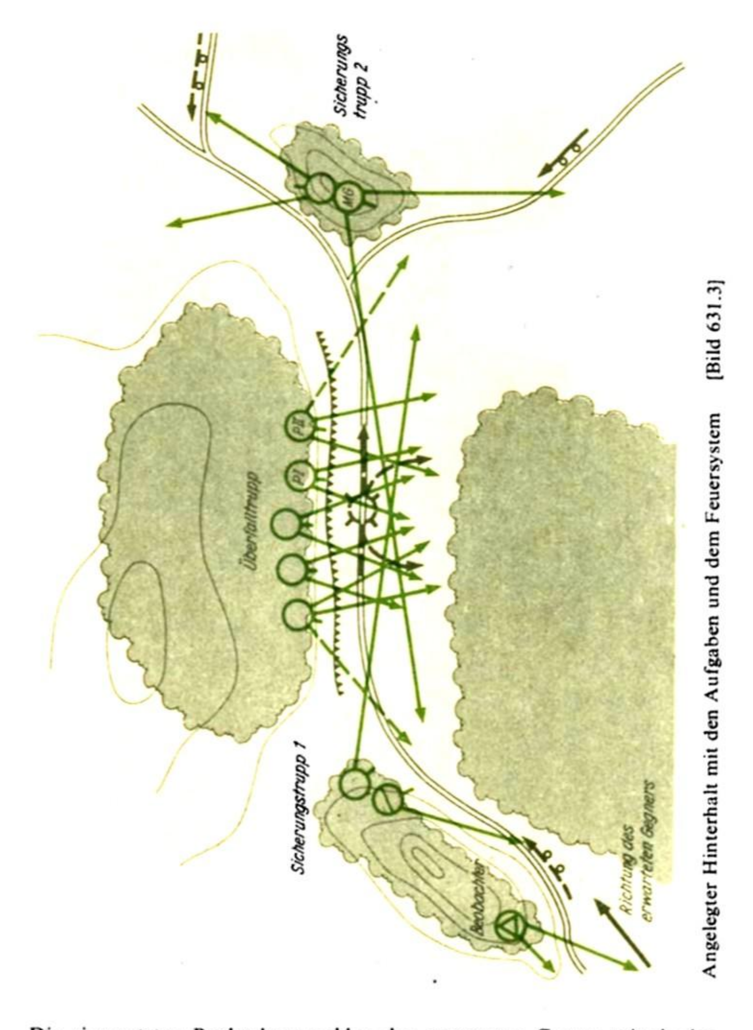
Abhängig vom Ziel des Hinterhalts muß das Feuer der Waffen organisiert werden. Auch wenn der Gegner geräuschlos zu vernichten bzw. gefangenzunehmen ist, muß aus Sicherheitsgründen das Feuersystem organisiert werden.
Feuersystem ist die Koordinierung des Feuers aller Waffen mit dem Ziel, den Gegner im vorgesehenen Abschnitt zu vernichten und die gestellte Kampfaufgabe zu erfüllen. Das Feuersystem muß die Zusammenfassung und die Verteilung des Feuers ermöglichen und eine ununterbrochene Feuereinwirkung auf den Gegner (auch in Fluchtrichtung) gewährleisten.
Bei einem gut organisierten Feuersystem gelingt es dem Gegner kaum, sich erfolgreich zur Wehr zu setzen oder zu entkommen.
Das Feuersystem im Hinterhalt ist organisiert, wenn:
- jeder Fallschirmjäger den zugewiesenen Platz bezogen, ausgebaut und getarnt hat;
- jedem die Aufgaben für den Feuerkampf bekannt und die Waffen feuerbereit sind;
- jeder die notwendige Munition am Mann hat.

Der Gruppenführer organisiert das Feuersystem für den Hinterhalt nach folgenden Grundsätzen:
- zuerst die Sicherung (Beobachtung) und dann das Feuersystem im Abschnitt des Hinterhalts und in Verbindung mit der Sicherung organisieren;
- besonders im Abschnitt des Überfalls Kreuz- und Flankenfeuer organisieren, ohne dabei die Handgranatenwerfer oder die Sicherungskräfte zu gefährden;
- vorgesehene Sperren (z. B. Baumsperren) durch Feuer (der Sicherung) sichern;
- Reihenfolge und Richtung des Stellungswechsels beim Absetzen vom Platz des Hinterhalts festlegen.

Entsprechend diesen Grundsätzen weist der Gruppenführer jedem Fallschirmjäger den Schußsektor bzw. das zu bekämpfende Objekt zu und überprüft, ob der Schütze auch gutes Sicht- und Schußfeld hat.

6.2.7. Handlungen im Hinterhalt

Nach Abschluß aller Tätigkeiten und in Erwartung des zu bekämpfenden Objekts herrscht im Hinterhalt völlige Ruhe. Jeder beobachtet im befohlenen Sektor, achtet auf Zeichen oder Signale und hat die Waffe feuerbereit sowie die Kampfmittel einsatzbereit.

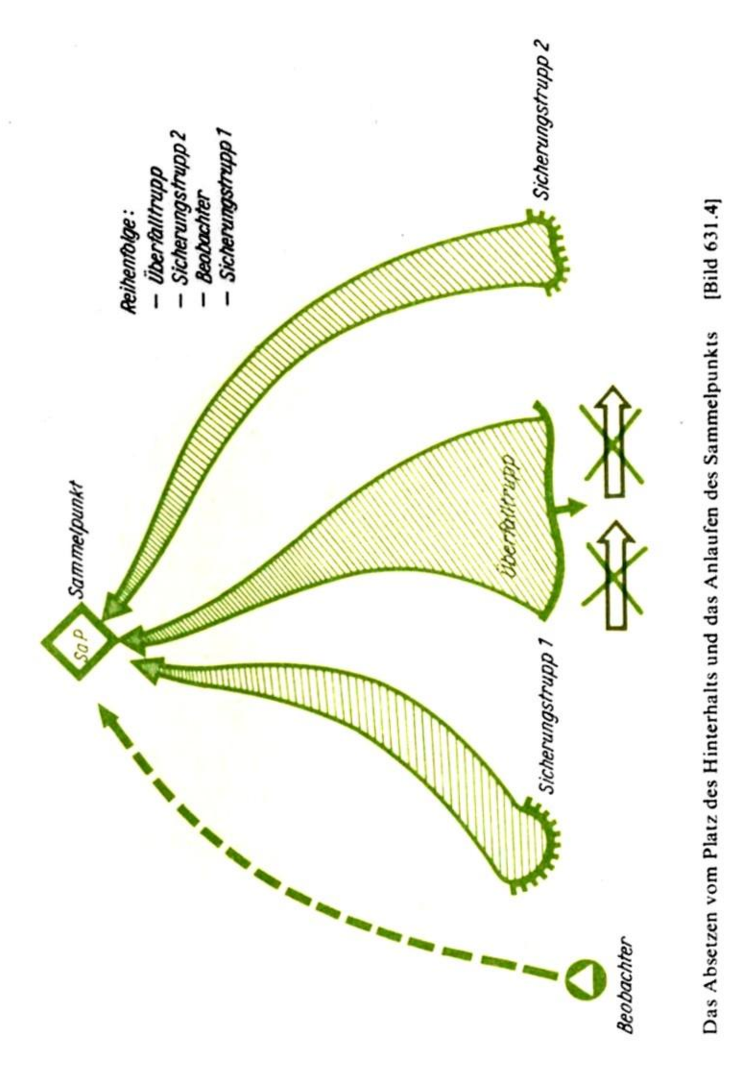


Angelegter Hinterhalt mit den Aufgaben und dem Feuersystem [Bild 631.3]

Die eingesetzten Beobachter melden den erwarteten Gegner mittels der festgelegten Zeichen und Signale rechtzeitig und nur für den Gruppenführer bzw. die Gruppe sichtbar.

Die Fallschirmjäger im Überfalltrupp beobachten die Annäherung des Gegners an den Abschnitt des Hinterhalts sowie die gegebenen Signale und Zeichen.

Besteht beispielsweise die Aufgabe, Kernwaffeneinsatzmittel des Gegners auf dem Marsch im Hinterhalt zu zerstören, läßt man einzelne Soldaten, Kraftfahrzeuge oder auch Kolonnen den Abschnitt des Hinterhalts pas-



Das Absetzen vom Platz des Hinterhalts und das Anlaufen des Sammelpunkts [Bild 631.4]

sieren, ohne etwas zu unternehmen. Wenn nicht anders möglich, sind einzelne Soldaten und kleinere Gruppen des Gegners möglichst ohne Anwendung von Schußwaffen zu überfallen, zu vernichten oder gefangenzunehmen. Sie sind sofort in Deckung zu bringen, Spuren sind zu beseitigen.

Wenn Gefangene oder Dokumente eingebracht werden sollen, sind Fahrzeuge erst zu überfallen, nachdem sie im Abschnitt des Hinterhalts zum Stehen gebracht wurden. Dazu können sie durch Sperren oder sorgfältig

angelegte und gut getarnte Fallen gezwungen oder durch Täuschung überlistet werden.

Dazu bieten sich unter anderem folgende Möglichkeiten:

- quergespanntes Seil;
- Baumsperre;
- getarnter Graben oder Querrinne;
- plötzliches Herausfahren eines Gefechtsfahrzeugs (wenn vorhanden bzw. erbeutet);
- Zünden von Minen oder Sprengladungen;
- Eröffnung des Feuers aus allen Waffen;
- Hinlegen von Ausrüstungsgegenständen auf die Straße, die Neugier wecken.

Der Überfall auf das zu bekämpfende Objekt beginnt auf das vereinbarte Zeichen oder Signal.

Jeder Fallschirmjäger bekämpft sofort das befohlene Ziel und vernichtet die lebenden Kräfte des Gegners in seinem Schußsektor

Wurde z. B. eine Raketenstartrampe im Hinterhalt überfallen und zerstört, beginnt sofort danach das Absetzen – ohne Spuren zu beseitigen, was auch kaum möglich wäre –, wenn auch die lebenden Kräfte vernichtet wurden.

Galt es, Gefangene zu machen oder Dokumente zu erbeuten, sind nach Abschluß des Überfalls alle Spuren zu beseitigen. In jedem Falle setzt sich der Überfalltrupp nach Erfüllung seiner Aufgabe unter dem Schutz der Sicherungstrupps ab und begibt sich sofort auf dem festgelegten Weg zum Sammelpunkt.

Die Sicherungstrupps beobachten die Annäherung des Gegners und geben dem Überfalltrupp Feuerschutz.

Je nach Aufgabenstellung nehmen sie an der Vernichtung des Gegners teil oder verhindern sein Ausbrechen aus dem Hinterhalt.

6.2.8. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung

Ziel der Ausbildung ist es, den Fallschirmjäger und die Fallschirmjägergruppe zu befähigen, alle Handlungen im Hinterhalt fehlerlos durchzuführen.

Gleichzeitig muß sie das Vertrauen jedes Fallschirmjägers in die eigene Kraft und zum Können seines Kampfkollektivs weiter festigen. Dazu ist es notwendig, sowohl für den Beobachter als auch für den Sicherungs- oder Überfalltrupp Bewährungssituationen zu schaffen.

So muß der Sicherungstrupp durch die Handlungen des »Gegners« eben die Möglichkeit haben, den Überfalltrupp zu warnen oder seine Handlungen durch aktive Maßnahmen zu sichern.

In diesem Fall hilft das Erfolgserlebnis wesentlich mit, die entsprechenden Verhaltensweisen (z. B. Zuverlässigkeit, Mut, Treue, Mitverantwortlichkeit) herauszubilden.

Im Verlauf dieser Ausbildung muß sich der Fallschirmjäger bewußt werden, daß auch im Hinterhalt der Erfolg der gestellten Kampfaufgabe sich aus der exakten Lösung der Einzelaufgaben zusammensetzt.

Die Ausbildung könnte in folgende Schwerpunkte bzw. Abschnitte unterteilt werden:
- die Aufgaben des Fallschirmjägers im Hinterhalt;
- die Annäherung an den Abschnitt des Hinterhalts und das Beziehen des zugewiesenen Platzes;
- die Handlungen im Hinterhalt.

Vorbereitung der Ausbildung

Die Hauptform der Ausbildung ist das Gefechtsexerzieren; das schließt aber zu entsprechenden Etappen theoretische Erläuterungen nicht aus.

Zum Training der einzelnen Elemente (Abschnitte) ist es für den Ausbilder wichtig, ein Gelände auszuwählen, das ihm die nötige Übersicht, zugleich aber auch die Anwendung der verschiedenen Methoden des Hinterhalts ermöglicht.

Gleichzeitig muß festgelegt werden,
- welche Mittel zur Sicherstellung benötigt werden und
- wie der Gegner handeln soll.

Die als Gegner handelnden Fallschirmjäger sind am Tage vorher genau einzuweisen.

Beachte:
Schon bei der Vorbereitung eine gefechtsnahe und interessante Ausbildung gewährleisten und keine Schablone zulassen.

Durchführung der Ausbildung

Zur Einstimmung auf das Thema »Hinterhalt« sind zu Beginn der praktischen Ausbildung im Gelände einige Kontrollfragen zu bereits früher behandelten Ausbildungsthemen zu stellen: Bewegungsarten im Gelände, Beobachtung, Tarnen und Ausbau einer Schützenmulde oder eines Schützenloches, Elemente des Nahkampfes.

Derartige Kontrollfragen nur kurz behandeln und dann zum Gefechtsexerzieren übergehen.

Diese Ausbildung kann in folgende Abschnitte unterteilt werden;
- *Unterweisung.* Den Fallschirmjägern werden die Grundsätze des Hinterhalts und die Aufgaben der einzelnen Trupps erläutert;
- *Training der Bewegungsarten.* Im Gelände dürfen keine Spuren hinterlassen werden;
- *Annäherung* an den Abschnitt des Hinterhalts. Bei der Annäherung ist besonders auf die geforderten Verhaltensweisen zu achten (z. B. Beobachten, Tarnen, Sichern);
- *Beziehen des Platzes für den Hinterhalt.* Dabei ist von vornherein die Beobachtung und Sicherung zu organisieren. Die Fallschirmjäger sind durch entsprechende Einlagen oder durch »Gegner« zur ständigen Beobachtung und zur Meldung von Beobachtungsergebnissen zu zwingen.

  Die Verbindung zur Sicherung und die Durch- und Weitergabe der festgelegten Signale oder Zeichen sind überraschend zu prüfen. Der Fallschirmjäger muß so erzogen werden, daß er erkennt, daß das Beziehen eines Hinterhalts im rückwärtigen Gebiet kein ruhiger Spaziergang ist, son-

dern harte und ernsthafte Ausbildung. Real wirkende Einlagen sollen den Fallschirmjäger zwingen, reaktionsschnell so zu handeln, daß er das Anlegen des Hinterhalts nicht verrät;

- *Handlungen im Hinterhalt.* Hier ist zu trainieren, wie die Fallschirmjäger die einzelnen Aufgaben bewältigen. Dabei ist die Aufgabenstellung mehrmals zu ändern, um Schablonen zu vermeiden.
  Auch Stilliegen, das unbewegliche Verharren mit feuerbereiter Waffe über eine längere Zeit (etwa 20 Minuten) muß geübt werden;
- Zum Schluß ist der Hinterhalt von der Annäherung bis zum Beziehen des Sammelpunkts als zusammenhängende Handlung zu üben.

7. Handlungen der Fallschirmjägergruppe beim Zusammentreffen mit dem Gegner [632]

Die Fallschirmjägergruppe muß im rückwärtigen Gebiet des Gegners ständig damit rechnen, daß sie mit dem Gegner zusammentrifft. Das Zusammentreffen kann für beide Seiten unverhofft und zufällig sein, aber auch Ergebnis des gegnerischen planmäßigen, systematischen Suchens sein. Deshalb muß die Fallschirmjägergruppe in der Lage sein, bei plötzlich auftauchendem Gegner schnell, entsprechend der Situation, zu handeln.
Der oberste Grundsatz der Fallschirmjägergruppe muß sein, unerkannt zu bleiben. Wenn sie dennoch auf gegnerische Kräfte trifft, muß sie bestrebt sein, diesen auszuweichen, den Feuerkampf zu meiden und sich schnell und ohne Verluste von ihnen zu lösen.

7.1. Verbergen vor dem Gegner

Das Verbergen setzt voraus, daß die Fallschirmjägergruppe, besonders während der Bewegung, gründlich und gewissenhaft beobachtet und den Gegner zuerst feststellt.

Auftauchende gegnerische Kräfte können sein:
- zufällig auftauchende Einzelpersonen;
- Sicherungs- bzw. Überwachungskräfte;
- Suchkräfte, die die Fallschirmjägergruppe suchen.

7.1.1. Handlungen der Fallschirmjägergruppe beim Herannahen des Gegners

Auf dem Marsch hat die Fallschirmjägergruppe, besonders aber die Trupps, das Gelände ständig zu beobachten.
Alle Anzeichen, die das mögliche Herannahen gegnerischer Kräfte anzeigen, sind zu beachten:
- näherkommende Motorengeräusche von Fahrzeugen und Hubschraubern;
- Stimmen oder Gespräche;
- Geräusche, die Menschen beim Gehen verursachen;
- flüchtig gewordenes Wild;
- plötzliches Aufsteigen von Vögeln.

Wenn der Sicherungstrupp oder ein anderer Fallschirmjäger auf dem Marsch ein Anzeichen für gegnerische Kräfte oder diese selbst feststellt,
- unterbricht er die Bewegung und sucht eine Deckung auf;
- meldet dem Vorgesetzten seine Wahrnehmung;
- beobachtet die Anzeichen bzw. die gegnerischen Kräfte weiter.

Die Fallschirmjägergruppe hat daraufhin
- die Bewegung sofort zu unterbrechen;
- die nächste Deckung zu beziehen;

- die hinterlassenen Spuren zu beseitigen;
- verstärkt zu beobachten.

Merke:
Jeder Fallschirmjäger beobachtet in der Richtung weiter, in der er während der Bewegung beobachtet hat.

Wenn sich die Fallschirmjägergruppe auf einem Platz aufhält und die Sicherer das Herannahen von gegnerischen Kräften feststellen, müssen sie dies unverzüglich dem Vorgesetzten melden.
Die Fallschirmjägergruppe hat daraufhin
- alle Tätigkeiten auf dem Platz sofort einzustellen;
- schnell und lautlos die befohlenen Plätze zu beziehen;
- die Handlungen der gegnerischen Kräfte weiter zu beobachten.

Beachte:
Oftmals führt der Gegner Routinehandlungen durch. Sich nähernde Gegner müssen also nicht in jedem Fall die Fallschirmjägergruppe erkannt haben. Deshalb muß die Fallschirmjägergruppe diszipliniert und ruhig die weiteren Handlungen des Gegners abwarten. Der Feuerkampf ist erst zu eröffnen, wenn eindeutig feststeht, daß der Gegner die Fallschirmjägergruppe erkannt hat und sie angreift.

Merke:
Die Feuereröffnung befiehlt der Gruppenführer.

7.1.2. Handlungen der Fallschirmjägergruppe, nachdem ein Fallschirmjäger erkannt wurde

Wenn ein Fallschirmjäger oder ein Trupp durch die gegnerischen Kräfte entdeckt worden ist, eröffnet die Fallschirmjägergruppe auf Befehl des Gruppenführers das Feuer.
Schwächere Kräfte sind dabei zu vernichten. Danach
- den Ort schnell verlassen;
- die Spuren des Absetzens verwischen;
- die Bewegung fortsetzen.

Handeln stärkere gegnerische Kräfte, setzt sich der Kern unter dem Feuerschutz des Deckungstrupps und, wenn notwendig, des Sicherungstrupps ab.
- Beim Absetzen eine Richtung wählen, die dem Gegner die Verfolgung erschwert.
- Nicht in die bisherige Bewegungsrichtung absetzen.

Die Fallschirmjägergruppe setzt sich ab:
- geschlossen,
- in den einzelnen Trupps,
- in Paaren oder
- einzeln.

Sie wählt für das Absetzen zum befohlenen Sammelpunkt:
- eine Richtung, wenn die Trupps die verfolgenden gegnerischen Kräfte niederhalten können;
- mehrere Richtungen, um stärkere gegnerische Kräfte zu zersplittern.

7.2. Abschütteln und Vernichten von Verfolgern

Die Fallschirmjägergruppe muß in der Lage sein, sich von verfolgenden gegnerischen Kräften zu lösen.
Zu den Methoden gehören das Täuschen des Gegners, das Abschütteln des Gegners und das Vernichten des Gegners.
Man muß die Taktik des Gegners kennen, um ihn erfolgreich zu täuschen, und man muß über einen hohen physischen Leistungsstand verfügen, um den verfolgenden Gegner abzuschütteln.

7.2.1. Täuschen der Verfolger

Das Ziel des Täuschens ist es, die Verfolger über die Absichten der Fallschirmjägergruppe im unklaren zu lassen über
- den Weg und das Ziel der Fallschirmjägergruppe;
- über die Stärke der Fallschirmjägergruppe.

Das *Täuschen über den Weg* kann erreicht werden, indem
- die Fallschirmjägergruppe mehrmals die Bewegungsrichtung ändert;



Täuschen des Gegners über den Weg der Fallschirmjägergruppe [Bild 632.1]



Täuschen des Gegners über die Stärke der Fallschirmjägergruppe [Bild 632.2]

- der Deckungstrupp eine andere Richtung als die Fallschirmjägergruppe einschlägt und dadurch die Verfolger irreführt.

Merke:
Niemals auf dem kürzesten Weg zum Ziel bewegen.

Das *Täuschen über die Stärke* kann erreicht werden, indem
- die Soldaten hintereinander gehen und der Hintermann in die Spur des Vordermanns tritt;

Beachte:
Beim Gehen hintereinander geht der Soldat mit der größten Schuhgröße am Schluß, um alle Fußabdrücke zu verwischen;

- Wege und Schneisen geschlossen überwunden werden;
- sich die Fallschirmjägergruppe in Paare teilt und dezentralisiert den Weg zurücklegt.

7.2.2. Abschütteln der Verfolger

Das Abschütteln der Verfolger als eine Methode, sich dem Gegner zu entziehen, wird angewandt, wenn stärkere gegnerische Kräfte die Fallschirmjägergruppe entdeckt haben und verfolgen.
Abschütteln der Verfolger heißt:
1. Die Fallschirmjägergruppe muß sofort geschlossen oder dezentralisiert den Platz bzw. den Marschweg verlassen, damit der Gegner den unmittelbaren Kontakt zu ihr verliert.
2. Die Fallschirmjägergruppe muß nach dem Lösen von den Verfolgern den Handlungsraum verlassen, um dem organisierten Suchen des Gegners zu entgehen.

Zum Verfolgen setzt der Gegner alle verfügbaren Kräfte und Mittel ein.

Das können sein: Verfolger zu Fuß, Verfolger mit Hunden, Verfolger auf Kfz. und Verfolger mit Hubschraubern.

Abschütteln von Verfolgern zu Fuß

- Die Fallschirmjägergruppe handelt geschlossen. Durch Erhöhung der Marschgeschwindigkeit und wiederholte Richtungsänderung entzieht sie sich den Verfolgern. Dabei nutzt sie bedecktes, unübersichtliches Gelände aus. Der Deckungstrupp verwischt die Spuren.
- Die Fallschirmjägergruppe teilt sich sofort in Trupps oder Paare, die sich in verschiedene Richtungen absetzen.
  Die Fallschirmjägergruppe vereint sich wieder am Sammelpunkt. Bei dieser Methode wird der Gegner gezwungen, seine Kräfte zu zersplittern.

Abschütteln von Verfolgern mit Hunden

Fährtenhunde, die an der Leine geführt werden, sind von der Fährte abzubringen, indem

- die Spur mit Präparaten bestreut wird, damit der Hund die Spur verliert (Pfeffer, Chemikalien, Benzin, Petroleum);
- die Spur zu einem Bach führt, eine gewisse Strecke im Bach zurückgelegt wird, um dann am anderen Ufer weiterzumarschieren, dadurch verliert der Hund die Spur und muß sie mit viel Zeitaufwand erst wieder suchen;
- eine große Schleife bzw. Acht gelaufen wird und dann durch einen Sprung (1 bis 2 m) aus der Spur ausgetreten und die Bewegung fortgesetzt wird.

Beachte:
Dabei müssen alle Fallschirmjäger an der gleichen Stelle austreten und alle den ersten Schritt in dieselbe Spur treten. Das Heraustreten aus der Spur muß an einer Stelle erfolgen, die keine Fußabdrücke hinterläßt.



Das Abschütteln von Hunden [Bild 632.3]

Frei laufende Hunde, die die Fallschirmjägergruppe verfolgen und angreifen, sind zu erschießen.

Beachte:
Losgelassene Hunde springen an und beißen sich fest. Meistens springen sie an die Kehle oder den linken Arm.

Abschütteln von Verfolgern mit Kfz.

- Die Fallschirmjägergruppe setzt sich geschlossen in ein für Kfz. schwer- bzw. unpassierbares Gelände ab und versucht in den Rücken der Verfolger zu kommen.

Beachte:
Vor dem Überqueren von Straßen, Wegen, freien Flächen gründlich beobachten. Die Verfolger werden versuchen, diese Stellen zu überwachen.

- Die Fallschirmjägergruppe teilt sich und setzt sich in für Kfz. schwerpassierbares Gelände ab. Dadurch werden die Verfolger gezwungen, abzusitzen und die Verfolgung zu Fuß und dezentralisiert fortzusetzen. Die Fallschirmjägergruppe vereint sich nach dem Abschütteln im Sammelpunkt.

Abschütteln von Verfolgern mit Hubschraubern
Beim Wahrnehmen von Hubschraubergeräuschen sofort eine Deckung aufsuchen und abwarten, bis die Hubschraubergeräusche verstummt sind.
Beim Absetzen Spuren besonders gut verwischen, hinterlassene Spuren sind aus dem Hubschrauber deutlich zu erkennen.
Wenn größere freie Flächen überwunden werden müssen, den Einbruch



Verbergen beim Auftauchen von Hubschraubern [Bild 632.4]
a – richtig; b – falsch

der Dunkelheit abwarten, weil aus dem Hubschrauber Bewegungen auf freien Flächen deutlich zu erkennen sind.

7.2.3. Vernichten der Verfolger

Verfolger werden nur dann vernichtet, wenn es sich um schwächere Kräfte des Gegners handelt und wenn das Überraschungsmoment auf seiten der Fallschirmjägergruppe ist. Zum Vernichten der Verfolger muß der Gruppenführer seinen Entschluß schnell fassen.
Beim Vernichten der Verfolger müssen folgende **Grundsätze** beachtet werden:
- das Vernichten der Verfolger darf zu keinem langen Feuergefecht führen;
- das Vernichten der Verfolger darf die Fallschirmjägergruppe nicht von der Erfüllung ihrer Aufgabe ablenken oder abhalten.

Methoden des Vernichtens der Verfolger:
- Vernichten der Verfolger auf größere Entfernung durch gezieltes Feuer aus den Schützenwaffen;
- Vernichten der Verfolger aus Nahdistanz durch Nahkampf;
- Vernichten der Verfolger durch Hinterhalt.

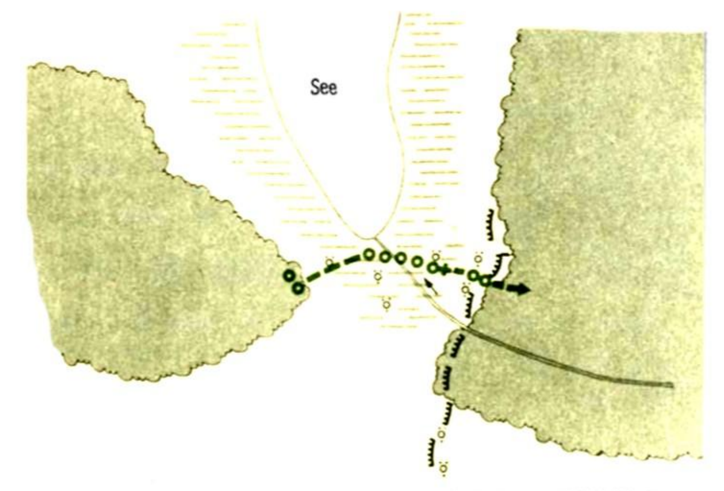
7.3. Durchsickern eines Blockierungsabschnitts

Das Durchsickern eines Blockierungsabschnitts wird mit dem Ziel durchgeführt, sich den gegnerischen Kräften zu entziehen. Es zählt zu den schwierigsten Handlungen der Fallschirmjägergruppe beim Zusammentreffen mit dem Gegner.
Die günstigsten Bedingungen zum Durchsickern bieten die Dunkelheit sowie schlechte Sichtverhältnisse (Nebel, Schneetreiben).
Beim Verfolgen wird der Gegner versuchen, die Fallschirmjägergruppe in eine bestimmte Richtung zu drücken. In diesen Richtungen legt er dann in für ihn besonders günstigem Gelände einen Blockierungsabschnitt an.
Solche Abschnitte können sein:
- die bezogenen Stellungen des äußeren Sicherungsrings eines Objekts;
- Straßen oder freie Flächen zwischen zwei Waldgebieten;
- der freie Zwischenraum zwischen zwei großen Hindernissen bzw. gegnerischen Gruppierungen.

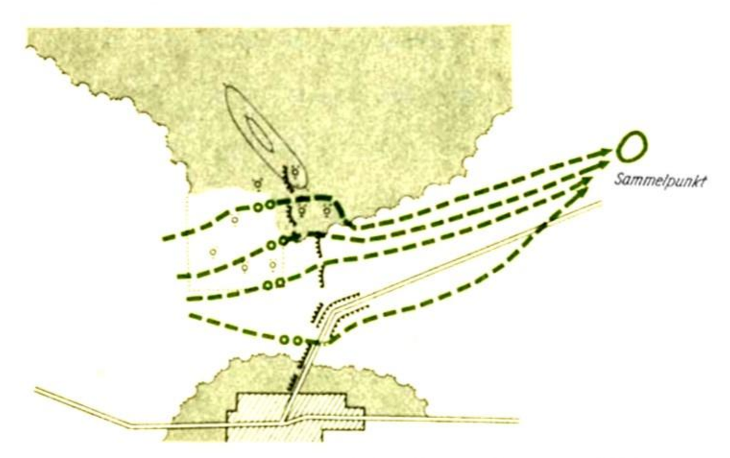
7.3.1. Gliederung der Fallschirmjägergruppe zum Durchsickern

Die Gliederung der Fallschirmjägergruppe ist abhängig vom Gelände, der Tageszeit und von den Kräften des Gegners im Blockierungsabschnitt.

Die Fallschirmjägergruppe kann den Blockierungsabschnitt durchsickern
- geschlossen im vollen Bestand oder
- in den einzelnen Trupps bzw. in Paaren.



Durchsickern eines Blockierungsabschnitts (geschlossen) [Bild 632.5]



Durchsickern eines Blockierungsabschnitts (dezentralisiert) [Bild 632.6]

Wenn das Gelände unübersichtlich ist und die Kräfte des Gegners im Blokkierungsabschnitt schwach sind, handelt die Fallschirmjägergruppe geschlossen. Sie gliedert sich dann in Sicherungstrupp, Kern, Deckungstrupp. Wenn das Gelände aber wenig Deckungsmöglichkeiten bietet, handelt die Fallschirmjägergruppe in Trupps bzw. Paaren, die versuchen, den Blockierungsabschnitt an verschiedenen Stellen zu durchsickern.

7.3.2. Aufklären des Abschnitts zum Durchsickern

Wenn die Fallschirmjägergruppe in ihrer Bewegungsrichtung einen Blockierungsabschnitt vermutet
- sie bemerkt, daß die Verfolger sie in eine bestimmte Richtung drängen
- sie stößt auf Sicherungskräfte bzw. Konzentrierungen –, muß sie einen Halt einlegen und Späherpaare zur Aufklärung ausschicken.

Die Späherpaare haben aufzuklären:
- den Weg zum Blockierungsabschnitt (zur Ausgangsstellung);
- den Blockierungsabschnitt mit seinen besetzten Stellungen;
- die Geländebedingungen von der Ausgangsstellung bis zu den Stellungen des Blockierungsabschnitts.

7.3.3. Durchsickern

Zum Durchsickern des Blockierungsabschnitts befiehlt der Gruppenführer:
- die Gliederung zum Durchsickern;
- welche Ausrüstung und Kampfmittel mitgenommen werden und welche zurückbleiben;
- die Handlungen, falls der Gegner das Durchsickern erkennt;
- den Beginn des Durchsickerns;
- den Sammelpunkt.

Das Durchsickern gliedert sich in
- die Annäherung;
- das Durchsickern (Überwinden der Stellungen des Gegners);
- das Erreichen des Sammelpunkts.

Die Annäherung erfolgt in der Regel geschlossen unter Führung der von der Aufklärung zurückgekehrten Späherpaare bis zur letzten sicheren Deckung vor den Stellungen des Gegners. Hier nehmen alle Fallschirmjäger entsprechend der Gliederung zum Durchsickern ihre Plätze ein und beobachten den Gegner bis zum Beginn des Durchsickerns.
Das Durchsickern beginnt entweder auf Befehl/Zeichen des Gruppenführers oder zum festgelegten Zeitpunkt. Die Fallschirmjägergruppe muß sich abhängig vom Gelände so bewegen, daß sie der Gegner nicht bemerkt.

Beachte:
Auch bei Nacht nicht aufrecht außerhalb von Deckungen gehen, der Gegner setzt Nachtsichtgeräte ein.

Bei der Bewegung ist zu beachten, daß
- sie lautlos erfolgt;
- die Spuren verwischt werden;
- die Waffe ständig schußbereit ist.

Der Sammelpunkt wird nur angelaufen, wenn die Fallschirmjägergruppe

den Blockierungsabschnitt dezentralisiert durchsickert. Durchsickert sie geschlossen, wird kein Sammelpunkt angelaufen, sondern die Bewegung gleich fortgesetzt.

7.4. Ausbrechen aus einer Einschließung

Das Ziel des Ausbrechens aus einer Einschließung ist es, der Gefangennahme durch den Gegner zu entgehen und die Handlungsfreiheit wieder zu erlangen. Das Ausbrechen muß gut organisiert sein und schnell erfolgen. Die gesamte Kampf- und Feuerkraft der Fallschirmjägergruppe muß eingesetzt werden.

7.4.1. Gliederung der Fallschirmjägergruppe zum Ausbrechen

Die Fallschirmjägergruppe bricht geschlossen aus. Sie nähert sich dem Abschnitt zum Ausbrechen in der Gliederung Sicherungstrupp – Kern – Deckungstrupp.
Der Ausbruch erfolgt in Schützenkette mit verringerten Zwischenräumen. Dabei handelt der Kern in der Mitte. Im Kern sind der Funker und eventuelle Geschädigte.

7.4.2. Vorbereitung der Fallschirmjägergruppe zum Ausbrechen

Die Vorbereitung umfaßt
- die Aufklärung des Abschnitts zum Ausbrechen;
- die persönliche und kollektive Vorbereitung;
- die Annäherung.

Die Vorbereitung erfolgt unter verstärkter Rundumsicherung des Aufenthaltsplatzes.

7.4.2.1. Aufklären des günstigsten Abschnitts zum Ausbrechen

Zur Aufklärung werden Späherpaare ausgeschickt. Die Anzahl der einzusetzenden Späherpaare ist abhängig von
- der Stärke und dem physischen Zustand der Fallschirmjägergruppe;
- der Größe der Einschließung;
- dem Gelände.

In jedem Fall sind so viel Späherpaare einzusetzen, daß der gesamte Ring aufgeklärt werden kann.

Dabei ist aufzuklären:
- Welche Kräfte und Waffen hat der Gegner eingesetzt?
  - Wo sind die Kräfte am dichtesten?

- Wo hat er schwere Waffen?
- Wo sind die größten Zwischenräume?
- Wo hat er eventuell Kfz.-Technik?
● Wo kann die Ausgangsstellung bezogen werden?
● Welche Möglichkeiten der Deckung bietet das Gelände,
  - bei der Annäherung,
  - nach dem Durchbrechen der Einschließung?

Günstige Abschnitte zum Ausbrechen sind
● mit Personal und Bewaffnung schwach besetzte Stellen (keine schweren Waffen, keine Kfz.-Technik zum Verfolgen);
● schwer passierbare Geländeabschnitte;
● stark bedecktes und durchschnittenes Gelände.

7.4.2.2. Individuelle und kollektive Vorbereitung

Die individuelle Vorbereitung umfaßt
● die Vorbereitung der persönlichen Waffen und der Kampfmittel,
  - Füllen der Magazine,
  - Einsetzen eines gefüllten Magazins in die Waffe,
  - Überprüfen und Vorbereiten der Handgranaten;
● die Überprüfung der Ausrüstung und mitgeführten Mittel am Mann
  - auf festen Sitz,
  - auf ihre Einsatzbereitschaft.

Beachte:
Waffen und Ausrüstung sind ständig einsatzbereit zu halten und befinden sich am Mann.

Die kollektive Vorbereitung umfaßt
● das Studium der Geländebedingungen im Abschnitt des Ausbruchs vom Aufenthaltsplatz bis zum Sammelpunkt;
● das Festlegen der gegenseitigen Hilfe und Unterstützung;
● das Vernichten aller Dokumente
  - Funkunterlagen,
  - Aufklärungsangaben wie Skizzen, Meldungen usw.

7.4.2.3. Annäherung der Fallschirmjägergruppe zum Abschnitt des Ausbruchs

Die Annäherung erfolgt unter Führung des Späherpaares, das den Abschnitt des Ausbrechens aufgeklärt hat.
Dazu bewegt sich die Fallschirmjägergruppe geschlossen bis zur letzten sicheren Deckung. Bei dieser Bewegung ist zu beachten:
- alle Deckungsmöglichkeiten des Geländes sind auszunutzen;
- die Abstände von Mann zu Mann sind zu verringern;

- die Führung und Verständigung erfolgt mit Zeichen;
- die persönliche Tarnung muß wirkungsvoll sein;
- durch vorsichtiges Bewegen so wenig wie möglich Geräusche verursachen;
- nachts keine Lichtsignale geben.

7.4.3. Ausbruch der Fallschirmjägergruppe

Der Ausbruch beginnt auf Befehl bzw. Zeichen des Führers der Fallschirmjägergruppe. Er muß für den Gegner plötzlich und unerwartet beginnen. Die Fallschirmjägergruppe durchbricht kämpfend die Einschließung des Gegners und setzt die Bewegung fort. Wenn gegnerische Kräfte die ausbrechende Fallschirmjägergruppe verfolgen, sichert der Deckungstrupp das Absetzen. Der Ausbruch ist beendet, wenn sich die Fallschirmjägergruppe vom Gegner gelöst hat.

7.5. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung
Die Fallschirmjäger müssen die Methoden kennen, mit denen der Gegner Fallschirmjägergruppen bekämpft. Sie müssen befähigt werden, durch List, Täuschung oder Kampf den Gegner abzuschütteln bzw. zu vernichten. Dabei sollen sie die Überzeugung erlangen, daß ein festes Kampfkollektiv, gestützt auf hohes militärisches Können und unbedingtes Vertrauen zueinander, diese Aufgaben erfolgreich lösen kann.

Vorbereitung der Ausbildung
Die Vorbereitung der Ausbildung kann in zwei Etappen eingeteilt werden.

1. Die Vorbereitung am Ausbildungsort
Sie wird vom Kompaniechef organisiert und geleitet. Damit wird die Grundlage für eine einheitliche zielgerichtete Ausbildung geschaffen.

2. Die persönliche Vorbereitung des Ausbilders
Sie umfaßt
- das Studium der Literatur;
- das Erarbeiten des Ausbildungsablaufs.

Dazu gehören
- die Vorbereitung der Aufgabenstellung an die Fallschirmjägergruppe für die einzelnen Stationen (wenn notwendig schriftlich formulieren – aber beim Vortragen nicht ablesen!);
- das Aufbereiten der klassenmäßigen Verhaltensweisen zur Realisierung in der Ausbildung;

Beispiel
Durch eine gewissenhafte persönliche Vorbereitung, eine konkrete Aufgabenstellung an jeden Fallschirmjäger und die unnachgiebige Forderung nach Lösung der Ausbildungsaufgaben erwirbt der Ausbilder sich die Achtung

und Anerkennung seiner Unterstellten und erreicht gleichzeitig durch das persönliche Vorbild, daß die Fallschirmjäger alle gestellten Aufgaben ohne Abstriche und Erleichterungen erfüllen.
Durch den Einbau von Aufgaben, die die gegenseitige Hilfe und Unterstützung erfordern, erreicht er, daß sich jeder für das Kollektiv einsetzt und einer dem anderen hilft. Was zuerst anerzogen werden muß, wird später zur Selbstverständlichkeit.

- Bestimmen und Festlegen der Plätze auf den einzelnen Stationen;
  - Wo soll der eingesetzte »Gegner« handeln?
  - Wo ist der Sammelpunkt?
  - Welchen Streifen erhält jedes einzelne Späherpaar zur Aufklärung?
- die Präzisierung des Einsatzes der Ausbildungsmittel;
  - Einsatz der zentral bereitgestellten Mittel,
  - Vorbereiten weiterer Ausbildungsmittel durch die Fallschirmjäger;
- Schreiben des Handzettels.

Durchführung der Ausbildung

Die organisatorische Form der Gefechtsausbildung ist das Gefechtsexerzieren; die methodischen Formen sind das Üben und die selbständige Tätigkeit. Dieser Themenkomplex sollte zusammenhängend in einer mehrtägigen Ausbildung durchgeführt werden. Dann stehen sowohl Tag- als auch Nachtstunden zur Verfügung.
Die Ausbildung sollte in der Kompanie stattfinden. Ein Teil der Kompanie wird zum Thema ausgebildet, der andere Teil handelt als »Gegner«. Nach der Hälfte der Ausbildungszeit wird gewechselt.
Die Ausbildung kann in folgenden Stationen durchgeführt werden:
1. Verbergen vor Verfolgern,
2. Abschütteln von Verfolgern,
3. Durchsickern eines Blockierungsabschnitts,
4. Ausbrechen aus einer Einschließung.

1. Station

Als Ausbildungsplatz ist ein Geländeabschnitt mit wechselnder Bodenbedeckung zu wählen.
Der Ausbilder beginnt mit der Aufgabenstellung an die Fallschirmjägergruppe. Danach beginnt die Fallschirmjägergruppe die Bewegung auf dem befohlenen Weg. Als »Gegner« wird eine Gruppe in diesem Abschnitt eingesetzt. Dabei sollte der Ausbilder mehrere Varianten des »Gegnereinsatzes« vorsehen.
Mögliche Varianten:
- der »Gegner« fährt mit einem Kfz. vorbei;
- der »Gegner« nähert sich der Fallschirmjägergruppe und wird vom Sicherungstrupp auf größere Entfernung erkannt;
- der »Gegner« nähert sich, die Fallschirmjägergruppe stellt es fest, indem sie laute Kommandos und Stimmen hört;
- der »Gegner« hat die Fallschirmjägergruppe erkannt und bekämpft sie.

Die Handlungen des »Gegners« beginnen jeweils an den festgelegten Plät-

zen auf das Zeichen des Ausbilders. Dabei sind die Reihenfolge und die Art der Handlungen so festzulegen, daß sie für die Fallschirmjägergruppe mit dem Einfachen beginnen und sich steigern. Dabei sollte der Ausbilder für jede Handlung der Fallschirmjägergruppe eine Zeit vorgeben. Besonderer Wert ist auf das gute und schnelle Tarnen zu legen. Es ist zu erläutern, daß davon der gesamte Erfolg der Fallschirmjägergruppe abhängen kann. Tarnen sich Fallschirmjäger schlecht oder oberflächlich, dann muß der Ausbilder die möglichen Folgen veranschaulichen.

2. Station

Bei dieser Ausbildung ist eine Zusammenarbeit mit der Deutschen Volkspolizei anzustreben, um die Ausbildung mit Hunden real zu gestalten.

Der Ausbildungsplatz sollte im Wald liegen. Zur Gegnerdarstellung werden eine Gruppe und, wenn möglich, Hunde der Deutschen Volkspolizei eingesetzt.

Der Ausbilder nennt die Methoden zum Abschütteln des Gegners. Danach stellt er der Fallschirmjägergruppe die Aufgabe, einen bestimmten Punkt zu erreichen. Auf dem Weg dorthin durchläuft sie die einzelnen vorbereiteten Varianten des Zusammentreffens mit dem »Gegner«.

Auf Grund der nur begrenzt zur Verfügung stehenden »Gegner« ist es erforderlich, daß der Ausbilder das Auftauchen des »Gegners« motiviert und zu einer glaubwürdigen Einlage ausbaut.

Es ist zum Beispiel für den Fallschirmjäger unglaubwürdig, daß sich die Gruppe beim Auftauchen nur eines »gegnerischen Soldaten« teilt und getrennt den Sammelpunkt anlaufen soll.

3. Station

Als Ausbildungsgelände ist ein Gelände zu wählen, das typisch für einen Blockierungsabschnitt ist.

Am Ausbildungsplatz beginnt der Ausbilder mit der Erläuterung der Aufgaben beim Durchsickern und stellt anschließend die Aufgabe zum Aufklären des Blockierungsabschnitts. Dazu sollte er die gesamte Fallschirmjägergruppe in Späherpaare einteilen und zur Aufklärung einsetzen. Dadurch werden alle gleichzeitig zu dieser Aufgabe ausgebildet. Jedes Späherpaar erhält einen Streifen zum Aufklären. Der Blockierungsabschnitt ist vorher vom Ausbilder vorzubereiten. Der Streifen, in dem die Gruppe durchsickern soll, wird mit dem »Gegner« besetzt, die übrigen Streifen, die zur Aufklärung für die Späherpaare dienen, werden mit Scheiben besetzt. Damit hat jedes Späherpaar eine konkrete Aufklärungsaufgabe. Für die Aufklärung ist eine Zeit festzusetzen.

Nach der Auswertung aller Aufklärungsergebnisse wird das Durchsickern geübt. Dabei sind beide Methoden (geschlossen und dezentralisiert) zu üben. Wichtig ist, daß der Ausbilder einen Geländeabschnitt ausgewählt hat, in dem das Durchsickern der Fallschirmjägergruppe möglich ist. Bei richtigem gefechtsmäßigem Verhalten, bei Anwendung der richtigen Bewegungsart muß es der Fallschirmjägergruppe möglich sein, vom »Gegner« unbemerkt den Abschnitt zu überwinden. Das ist in der Ausbildung notwendig, um die Fallschirmjäger in ihrer Überzeugung zu stärken, daß eine Gruppe,

die die erlernten Tätigkeiten anwendet und alle Kräfte einsetzt, durchsickern kann.

4. Station

Als Ausbildungsplatz ist ein kleines Wäldchen oder Kuschelgelände zweckmäßig. Der Ausbilder erläutert die Handlungen beim Ausbrechen und stellt anschließend die Aufgabe zum Aufklären des Abschnitts zum Ausbrechen. Dazu wird die Fallschirmjägergruppe in Späherpaare aufgeteilt und zur Aufklärung geschickt. Die Vorbereitung ist wie auf der 3. Station durchzuführen. Nach der Auswertung aller Aufklärungsergebnisse wird als nächste Etappe die Vorbereitung der Fallschirmjägergruppe geübt. Besonderer Wert ist auf das richtige Befestigen der persönlichen Ausrüstung zu legen.

Bei der kollektiven Vorbereitung ist besonders der vorgesehene Marschweg (Annäherung, Ausbruch, Erreichen des Sammelpunkts) zu studieren. Danach werden alle Dokumente vernichtet (vom Ausbilder eingesammelt).

Für die Annäherung gelten die gleichen Forderungen wie auf der 3. Station. Beim Ausbrechen ist besonders das plötzliche und geschlossene Beginnen zu üben. Dabei ist die Feuerführung aus dem Hüftanschlag anzuwenden. Das Ausbrechen ist im Laufschritt zu trainieren. Nach dem Ausbrechen beginnt das Absetzen von Deckung zu Deckung unter Sicherung des Deckungstrupps.

8. Wiederaufnahme der Fallschirmjägergruppe durch die eigenen Truppen [633]

8.1. Allgemeines

Die Wiederaufnahme der Fallschirmjägergruppe nach Erfüllung des Kampfauftrags ist Bestandteil des Entschlusses für den Einsatz. Es wird vor dem Einsatz festgelegt, wo, wann und mit welcher Methode die Gruppe wieder aufgenommen wird.
Grundsätzlich kann die Fallschirmjägergruppe zu Fuß, mit einem Kraftfahrzeug oder mit einem Hubschrauber zurückkehren.
Unabhängig vom vorgesehenen Zeitpunkt und der Methode der Rückkehr bzw. Wiederaufnahme muß die Fallschirmjägergruppe damit rechnen, wegen neuer Lage oder auf Befehl längere Zeit im rückwärtigen Gebiet des Gegners zu verbleiben.

8.2. Platz der Wiederaufnahme

8.2.1. Auswahl des Geländes für einen Platz der Wiederaufnahme

Bei der Organisation des Einsatzes wird der Platz der Wiederaufnahme auf der Karte oder auf dem Luftbild festgelegt bzw. befohlen. Dieser Platz ist nur zur befohlenen Zeit nach Erfüllung des Kampfauftrags oder auf besonderen Befehl zu beziehen.
An den Platz der Wiederaufnahme werden folgende Forderungen gestellt:
- bewachsenes Gelände mit guter Deckung gegen Erd- und Luftaufklärung;
- abseits von Hauptstraßen, Verkehrsknotenpunkten und Ortschaften sowie einzelnen Häusern;
- Gelände, in dem keine Gefechtshandlungen zu erwarten sind;
- gedeckte Annäherungswege.

Wenn es vom Gelände her nicht möglich ist, den Platz genau zu bestimmen, wird ein Raum für die Wiederaufnahme befohlen. In diesem Fall läßt der Gruppenführer einen geeigneten Platz aufklären und meldet ihn dem Vorgesetzten. Um unvorhergesehenen Dingen vorzubeugen, kann ein zweiter Platz der Wiederaufnahme als Reserveplatz festgelegt werden.

Merke:
Veränderung des Platzes der Wiederaufnahme nur nach Bestätigung durch den Vorgesetzten.

8.2.2. Einrichten des Platzes der Wiederaufnahme

8.2.2.1. Aufklärung des Platzes der Wiederaufnahme

Wenn sich die Fallschirmjägergruppe dem befohlenen Platz der Wiederaufnahme auf 1 bis 2 km genähert hat, organisiert der Gruppenführer die Aufklärung des Platzes und seiner näheren Umgebung.

Dazu setzt er in der Regel ein bis zwei Späherpaare oder auch einzelne Späher ein, während der Rest der Gruppe eine gewisse Zeit auf einem gedeckten Platz rastet und dann langsam die Bewegung fortsetzt mit dem Ziel, sich mit den Spähern an einem vereinbarten Ort zu treffen. Diese Methode spart vor allem Zeit.
Die als Späher eingesetzten Fallschirmjäger haben u. a. aufzuklären:
- Annäherungsweg,
- Beschaffenheit des Platzes bzw. Bedingungen am Platz,
- Sicherungsmöglichkeiten,
- gegnerische Kräfte in einem Umkreis bis zu 2 km.

Um vor Überraschungen sicher zu sein, kann der Gruppenführer befehlen, daß ein Späher als Beobachter am aufgeklärten Platz zurückbleibt, der die Fallschirmjägergruppe bei Notwendigkeit rechtzeitig warnt.

8.2.2.2. Beziehen des Platzes der Wiederaufnahme

Hierbei gibt es keine nennenswerten Besonderheiten gegenüber dem Beziehen anderer Plätze durch die Fallschirmjägergruppe bei Handlungen im rückwärtigen Gebiet des Gegners.

8.2.3. Aufenthalt auf dem Platz der Wiederaufnahme

Da die Dauer des Aufenthalts auf diesem Platz nur relativ kurz ist, werden hier auch keine umfassenden und zeitaufwendigen Maßnahmen durchgeführt.
Sind die vom Gruppenführer befohlenen Aufgaben erfüllt, ruhen die Fallschirmjäger aus, nehmen Nahrung zu sich oder bringen ihre Ausrüstungsgegenstände in Ordnung.
Die Stärke der Sicherung soll möglichst gering sein, ohne jedoch die Zuverlässigkeit zu beeinflussen.
Auch hier müssen sich die Waffen immer feuerbereit am Mann und die andere Ausrüstung griffbereit in der unmittelbaren Nähe befinden.
Die Geschädigten sind sorgfältig zu pflegen und die Verbände bei Notwendigkeit zu erneuern.

8.2.4. Handlungen der Fallschirmjägergruppe beim Auftauchen des Gegners

Die zur Sicherung des Platzes der Wiederaufnahme eingesetzten Fallschirmjäger beobachten ständig das Gelände im befohlenen Abschnitt und melden alle Wahrnehmungen.
Wenn sich Kräfte des Gegners nähern, melden die Sicherer bzw. Beobachter die Stärke und die Richtung der Annäherung und verhalten sich ruhig.
Auch die Gruppe verbleibt am Ort, in Bereitschaft, sofort das Feuer zu führen oder andere Befehle des Gruppenführers auszuführen.

Scheint der Gegner Verdacht geschöpft zu haben, dann verbleibt alles ruhig und bereitet sich auf die Verteidigung vor. Fällt es einem Geschädigten schwer, auf Grund der Schmerzen das Stöhnen zu unterdrücken, ist ihm eine Spritze zu geben oder ihm für die Zeit der größten Gefahr ein Taschentuch auf den Mund zu halten.

Merke:
In keinem Fall die Nerven verlieren und umherlaufen – Panikgefahr!

Wenn der Gegner in Höhe bzw. in der Nähe des Platzes der Wiederaufnahme durch die eigenen Truppen heftigen Widerstand leistet, kann sich der Gruppenführer dazu entschließen, den Gegner überraschend aus dem Rücken oder aus der Flanke mit Feuer zu bekämpfen, um damit die weiteren Handlungen der eigenen Truppen zu unterstützen.

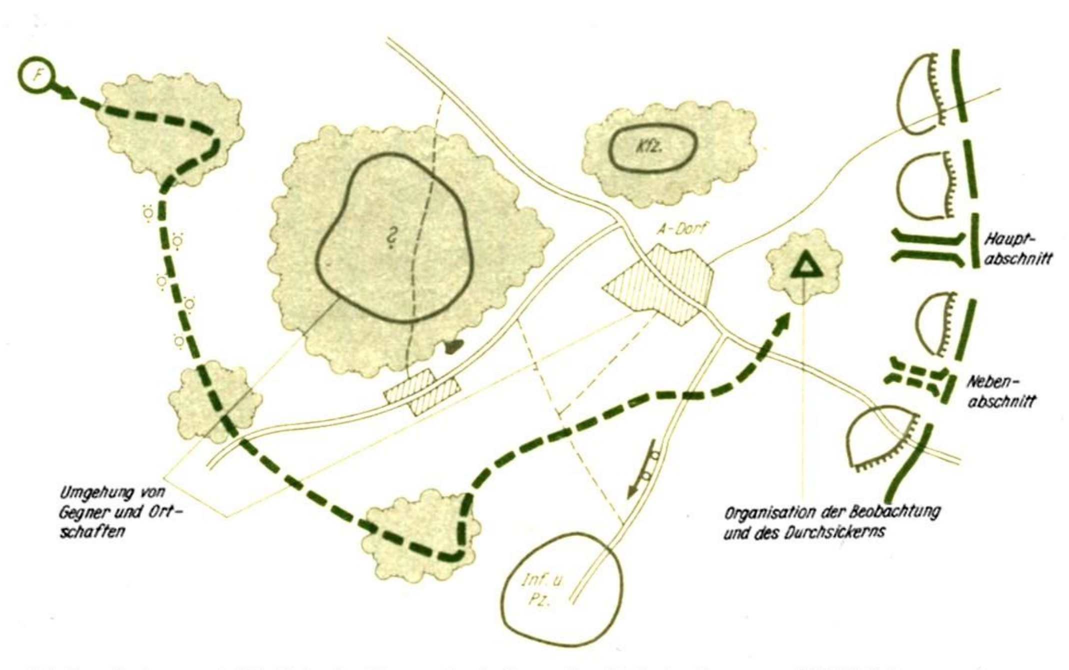
8.3. Methoden der Wiederaufnahme

8.3.1. Rückkehr der Fallschirmjägergruppe durch die vordere Linie des Gegners zu Fuß

Die Methode setzt voraus, daß der Gegner sich zum gegebenen Zeitpunkt in einem bestimmten Abschnitt verteidigt und die eigenen Truppen zur Zeit nicht angreifen.
Weil die Verteidigung heute kein durchgehendes Stellungssystem mehr hat, sondern als Summe von Stützpunkten organisiert wird, kann die Fallschirmjägergruppe das unmittelbare Treffen mit dem Gegner vermeiden. Es müssen jedoch häufig besetzte Räume umgangen, Sperren überwunden und Streifenposten getäuscht werden.
Allein daraus läßt sich ableiten, daß die Fallschirmjägergruppe nur bei Dunkelheit oder begrenzten Sichtverhältnissen (z. B. Nebel oder Schneetreiben) oder in ausgedehnten Wäldern auch am Tage die vordere Linie des Gegners überwinden kann.

8.3.1.1. Bewegung zur vorderen Linie des Gegners

Diese Bewegung in Richtung des befohlenen Abschnitts zum Durchsickern der vorderen Linie des Gegners muß gut organisiert und vorbereitet werden. Dazu erhält die Gruppe genaue Angaben über den Gegner in der Bewegungsrichtung.
Übereilte Handlungen und ungenügende Präzisierung der Maßnahmen zur Sicherung dieser Bewegung können dazu führen, daß die Gruppe vom Gegner erkannt und in unnötige Feuergefechte verwickelt wird.
Bei der Organisation der Bewegung (des »Rückmarsches«) legt der Gruppenführer fest:
- den Marschweg,
- die Marschsicherung,



Wiederaufnahme nach Rückkehr der Gruppe durch die vordere Linie des Gegners [Bild 633.1]

– den Ausgangsraum für das Durchsickern,
– die Ordnung des Durchsickerns durch die Frontlinie des Gegners.

Darüber hinaus muß allen Fallschirmjägern der Gruppe die Parole für das Zusammentreffen mit den eigenen Truppen bekannt sein. Bei der Festlegung des Marschweges sind die gleichen Grundsätze zu beachten wie beim Marsch, d. h. bei der Bewegung im rückwärtigen Gebiet des Gegners überhaupt.

Merke:
Gegner und Ortschaften umgehen! Hauptstraßen meiden! Gedeckt und getarnt vom Gegner lösen! Nicht auf unnötige Kampfhandlungen einlassen! Dunkelheit, schlechte Sicht u. ä. ausnutzen! Spuren verwischen!

8.3.1.2. Aufklärung des Abschnitts zum Durchsickern der vorderen Linie des Gegners

Je weiter sich die Fallschirmjägergruppe der vorderen Linie des Gegners gedeckt nähert, desto mehr muß sie die Geschwindigkeit der Bewegung verringern und desto konzentrierter und intensiver muß sie aufklären.

Wenn sich die Gruppe dem befohlenen Abschnitt zum Durchsickern bei Dunkelheit so weit genähert hat, daß sie ihn am Tage einsehen kann, organisiert der Gruppenführer die Aufklärung des Abschnitts.

Um zu ausreichenden Aufklärungsangaben zu gelangen, kann folgender Entschluß zweckmäßig sein:

- die gesamte Gruppe beteiligt sich an der Aufklärung durch Beobachtung;
- sie bezieht noch in der gleichen Nacht einen günstigen Abschnitt, von dem aus sie beobachten kann;
- jeder Fallschirmjäger erhält einen Platz zugewiesen, auf dem er sich bis zur Unsichtbarkeit tarnt;
- die Beobachtung erfolgt den ganzen nächsten Tag aus dem Versteck heraus;
- zur befohlenen Zeit (nach Einbruch der Dunkelheit) sammelt sich die Gruppe wieder, der Gruppenführer wertet die Beobachtungen aus und organisiert das Durchsickern für die gleiche Nacht.

Zur Beobachtung erhält jeder Fallschirmjäger u. a. folgende Aufgaben:

- Aufklärung des Postenregimes (mit Postenbereichen, Wendepunkten, Ablösung);
- Auswahl des zweckmäßigsten Weges durch die vordere Linie des Gegners;
- Einprägen von markanten Punkten für eine sichere Orientierung bei Dunkelheit.

8.3.1.3. Organisation zum Durchsickern der vorderen Linie des Gegners

Nach sorgfältiger Auswertung aller Beobachtungsergebnisse und kollektiver Beratung der zweckmäßigsten Handlungen faßt der Gruppenführer seinen Entschluß und organisiert das Durchsickern, indem er der Gruppe den Kampfauftrag erteilt.

Der Kampfauftrag enthält
- die Ordnung des Überschreitens der vorderen Linie des Gegners (geschlossen, in Gruppen, Trupps, Paaren oder einzeln);
- den Zeitpunkt des Überschreitens;
- den Haupt- und Nebenabschnitt;
- die Sicherung (der Gruppe bzw. gegenseitig) während des Überschreitens;
- das Zusammenwirken der Gruppe;
- Maßnahmen für den Fall, daß die Absichten der Gruppe vom Gegner erkannt werden;
- Maßnahmen zur Benutzung des Nebenabschnitts, wenn der Hauptabschnitt durch unvorhergesehene Dinge nicht passiert werden kann;
- Signale, Parolen und Erkennungszeichen für die eigenen Truppen.

Durch Kontrollfragen hat sich der Gruppenführer davon zu überzeugen, daß jeder Fallschirmjäger die Aufgabe der Gruppe, das Verhalten in verschiedenen Situationen, seine Aufgabe, notwendige Angaben und die Fragen des Zusammenwirkens genau kennt. Erst wenn das der Fall ist, kann der Gruppenführer die persönliche Vorbereitung befehlen.

8.3.1.4. Bewegung der Fallschirmjägergruppe durch die vordere Linie des Gegners

Kurz vor Beginn der Bewegung zum Durchsickern überprüft der Gruppenführer, ob jeder Fallschirmjäger die befohlenen Maßnahmen ordnungsgemäß durchgeführt hat.
Dabei geht er von Mann zu Mann und überprüft z. B.
- Kenntnis der Zeichen, Parolen oder Signale für die eigenen Truppen;
- die Tarnung (keine Tarnmittel verwenden, die in der Bewegung Geräusche verursachen; hier kommt es vor allem darauf an, alle freien Körperteile, z. B. Gesicht, Hals, Ohren, Hände und Unterarm, mit feuchtem Erdreich o. ä. dunkel zu färben);
- ob irgendein Gegenstand klappert (Klapperkontrolle, indem der Fallschirmjäger so, wie er die Bewegung beginnen will, mit der Waffe in der Hand mehrmals auf der Stelle hochspringt).

Danach beginnt zur befohlenen Zeit in der entsprechenden Art und Weise (Gliederung) die Bewegung.
Bei Gefechtsfeldbeleuchtung oder irgendwelchen verdächtigen Geräuschen hat jede Bewegung sofort zu erstarren.

Merke:
Nicht immer muß das sofortige Hinlegen richtig sein – es verursacht, vor allem bei Dunkelheit, auffällige Geräusche.

Für die Bewegung selbst ist die jeweils zweckmäßigste Bewegungsart zu wählen. Fast immer bewegt sich die Gruppe langsam. Durch ständiges Lauschen, Verharren usw. wird die Bewegung einem Vorwärtstasten gleichen. Es gilt, ruhig, überlegt und mutig zu handeln. Ein falscher Schritt, eine unbedachte Bewegung kann die Gruppe verraten und das Leben kosten.

Die Erfüllung dieser Aufgabe verlangt von allen Fallschirmjägern noch einmal äußerste Konzentration, Besonnenheit, Mut und auch eine gesunde Portion an Kaltblütigkeit.

8.3.1.5. Zusammentreffen mit den eigenen Truppen

Während sich die Fallschirmjägergruppe auf das Durchsickern der vorderen Linie des Gegners im befohlenen Abschnitt vorbereitet, treffen auch die eigenen Truppen Maßnahmen zur Sicherung der Wiederaufnahme.

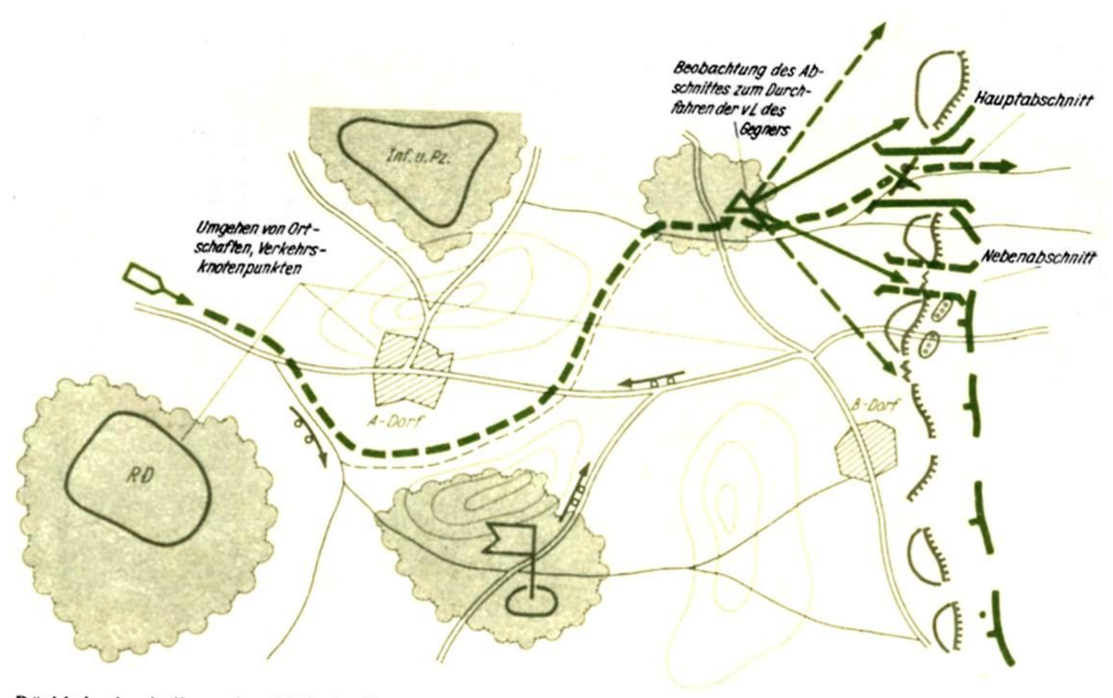
- Die Gruppe wird von der eigenen Truppe erwartet.
- Das Gelände wird unmerklich, aber sehr aufmerksam und ständig beobachtet.

Das allgemeine Verhalten der eigenen Truppen in diesem Abschnitt muß so wie sonst sein und darf den Gegner nicht stutzig machen. Wenn die Gruppe (nach entsprechender Orientierung) durch die vordere Linie des Gegners gesickert ist, gibt sie in Richtung der eigenen Truppe das vereinbarte Signal (z. B. mit der Taschenlampe) und setzt die Bewegung weiter fort, bis sie von einem Posten angerufen wird und die Parole austauscht. Trifft sie nicht auf einen Posten, begibt sie sich zum befohlenen Ort (z. B. VGS).
Nach dem Parolenaustausch muß jeder damit rechnen, wie ein Überläufer bzw. Gefangener behandelt zu werden. Das ist eine notwendige Sicherheitsmaßnahme, um die eigene Truppe vor Überraschungen zu schützen. Diese Maßnahme wird solange aufrechterhalten, bis der für die Wiederaufnahme verantwortliche Offizier (der die Gruppe in der Regel persönlich gut kennt) eintrifft bzw. die Echtheit der Fallschirmjäger bestätigt.
Danach verlegt die Gruppe zum eigenen Truppenteil, und der Gruppenführer erstattet seinem Vorgesetzten Meldung über die Erfüllung des Kampfauftrags.

8.3.2. Rückkehr der Fallschirmjägergruppe durch die vordere Linie des Gegners mit Fahrzeug

Diese Methode der Wiederaufnahme setzt voraus:
- große Lücken in der Gefechtsordnung des Gegners;
- zuverlässige Aufklärungsangaben;
- befahrbare Straßen bzw. Wege.

Zweckmäßig wird es sein, für die Rückkehr ein erbeutetes Kraftfahrzeug zu benutzen.
Ist es nicht mehr möglich, bei der Annäherung an die vordere Linie einer Kontrolle durch Posten auszuweichen, gilt es folgendes zu beachten:
- Ruhe bewahren, sich gelangweilt stellen, gleichgültig erscheinen;
- keine Handlungen, die Argwohn erregen könnten;
- Gruppe auf der Ladefläche in Feuerbereitschaft (nicht sprechen, nicht räuspern oder husten);



Rückkehr durch die vordere Linie des Gegners mit einem Fahrzeug [Bild 633.2]

- bei Einzelposten ist Hinterhaltposten möglich;
- wenn notwendig, Posten geräuschlos beseitigen, Spuren verwischen und Ort verlassen.

Ein Posten, der sich der Gruppe unmittelbar vor dem Passieren der vorderen Linie des Gegners in den Weg stellt, kann durch plötzlich eingeschaltetes volles Licht und sofortiges Ausschalten geblendet werden. Danach ist die Geschwindigkeit maximal zu erhöhen und der Gegner notfalls durch Feuer vom fahrenden Kfz. niederzuhalten. Fahruntüchtige Fahrzeuge sind sofort zu verlassen; die Bewegung ist zu Fuß oder mit neu erbeutetem Kfz. fortzusetzen.

8.3.3. Wiederaufnahme durch die angreifenden eigenen Truppen

Diese Methode setzt den erfolgreichen Angriff der eigenen Truppen oder das zügige Vordringen von Vorausabteilungen oder speziell für die Wiederaufnahme eingesetzter Kräfte voraus.

Sie wird angewandt, wenn die eigenen Truppen manöverreiche und zügige Gefechtshandlungen führen, besonders aber, wenn

- der Einsatz von Transportmitteln für die Rückkehr der Gruppe wegen zu geringer Entfernung unzweckmäßig ist;
- die Lage der Gruppe den Einsatz von Transportmitteln nicht zuläßt;
- im befohlenen Kampfauftrag die Wiederaufnahme von vornherein so festgelegt wurde.

Dazu bezieht die Fallschirmjägergruppe einen befohlenen oder selbst aufgeklärten und bestätigten Platz, der den unter 8.2.1. vorgegebenen Bedingungen entsprechen muß.

Abhängig von der Gefechtssituation oder von der Organisation der Wiederaufnahme kann die Fallschirmjägergruppe

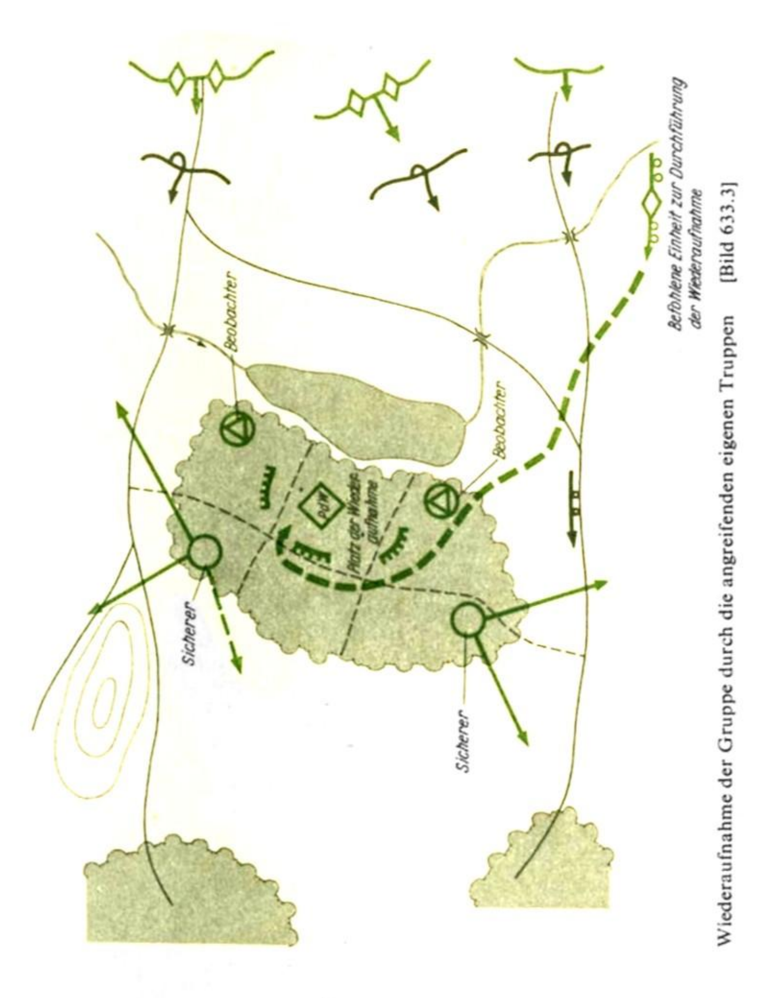
- auf dem Platz der Wiederaufnahme so lange verbleiben, bis die Gefechtshandlungen vorübergegangen sind, die Gruppe sich wieder hinter der vorderen Linie der eigenen Truppen befindet und von einem entsprechenden Kommando aufgenommen wird;
- von einer Vorausabteilung oder von einer extra dazu befohlenen Einheit aufgenommen werden, die aus der allgemeinen Richtung der Vorwärtsbewegung ausschwenkt mit dem Ziel, die Gruppe rechtzeitig und sicher aufzunehmen.

8.3.3.1. Verhalten im Platz der Wiederaufnahme bis zum Eintreffen der eigenen Truppen

Im Prinzip hat sich die Fallschirmjägergruppe, hat sich jeder einzelne Fallschirmjäger so zu verhalten, wie es bereits unter 8.2.3. dargelegt wurde.

Aufgeklärte Kernwaffeneinsatzmittel sind, wenn möglich, sofort und ohne Rücksicht auf das eigene Leben zu zerstören, um eventuell Tausenden eigener Soldaten, Unteroffizieren und Offizieren das Leben zu retten.

Besteht diese Möglichkeit nicht, ist die eigene Truppe sofort über die Nachrichtenverbindung zu benachrichtigen bzw. zu warnen.



Wiederaufnahme der Gruppe durch die angreifenden eigenen Truppen [Bild 633.3]

8.3.3.2. Handlungen beim Zusammentreffen mit den eigenen Truppen

Zur Erfüllung und zum reibungslosen Ablauf dieses Teils des Kampfauftrags, d. h. für eine ordnungsgemäße und allseitig gesicherte Wiederaufnahme durch die eigenen Truppen, muß jeder Fallschirmjäger genau eingewiesen sein.

Dazu gehören

- die genaue Kenntnis des Platzes der Wiederaufnahme;
- die konkreten und präzisierten Aufgaben eines jeden Fallschirmjägers;
- die voraussichtliche Zeit und Richtung der Annäherung der eigenen Truppen;

- die Maßnahmen für den Fall, daß die Gruppe vom Gegner erkannt wird;
- die Erkennungssignale oder -zeichen;
- die Parole sowie die Art und Weise des Austausches.

Eine Verbindung (Funk) mit dem vorgesetzten Stab ist neu aufzunehmen, wenn
- der befohlene oder bestätigte Platz der Wiederaufnahme bezogen wurde;
- dieser Platz nicht bezogen werden kann;
- wichtige Aufklärungsangaben über den Gegner (Kernwaffeneinsatzmittel, Rückzug oder Heranführen von Truppen) sofort zu melden sind.

In Richtung der Annäherung der eigenen Truppen werden in einer Entfernung von 500 bis 1000 m vom Platz der Wiederaufnahme ein bis zwei Beobachter mit den notwendigen Signalmitteln eingesetzt. Die Gruppe verbleibt am Ort und verhält sich ruhig. Zu dem Beobachter ist die Verbindung zu organisieren.

Haben sich beispielsweise die mit der Wiederaufnahme beauftragten eigenen Kräfte dem Platz der Wiederaufnahme bis auf 500 bis 1000 m genähert, verhalten sie kurz und geben das vereinbarte Signal, z. B. zwei Sterne grün. Der Beobachter meldet das Signal sofort dem Gruppenführer und gibt auf dessen Befehl das Erkennungssignal, z. B. drei oder vier Sterne grün.

Daraufhin verläßt der Beobachter die Deckung und gibt sich den herankommenden eigenen Truppen zu erkennen.

Erst nach dem ordnungsgemäßen Parolenaustausch führt der Beobachter die eigenen Kräfte zum Platz der Wiederaufnahme bzw. verläßt die Gruppe auf das vereinbarte Zeichen hin das sichere Versteck und nähert sich zu Fuß.

Bei der Wiederaufnahme haben die eigenen Kräfte der Gruppe alle Hilfe und Unterstützung zu gewähren.

8.3.4. Rückkehr mit einem Hubschrauber

Die Rückkehr bzw. das Ausfliegen der Fallschirmjägergruppe wird u. a. in der Regel dann organisiert, wenn
- diese Methode der Wiederaufnahme von vornherein befohlen war;
- der Angriff der eigenen Truppen unvorhergesehen und für unbestimmte Zeit zum Stehen gebracht wurde und die Entfernung noch groß ist;
- Geschädigte der Fallschirmjägergruppe schnellstens einer ärztlichen Hilfe bedürfen und ein weiterer Transport im Fuß- oder Kfz.-Marsch nicht mehr möglich ist.

8.3.4.1. Vorbereitung des Hubschrauberlandeplatzes

Die Rückkehr der Fallschirmjägergruppe mit einem Hubschrauber erfordert vom Gruppenführer eine gute Organisation und von jedem einzelnen Fallschirmjäger ein schnelles und aufmerksames Handeln sowie eine gewissenhafte Ausführung aller gegebenen Befehle.

Zur befohlenen Zeit bezieht die Gruppe gedeckt und getarnt in der Nähe des festgelegten Landeplatzes einen günstigen Platz.



Vorbereitung des Hubschrauberlandeplatzes [Bild 633.4]

Hier präzisiert der Gruppenführer die bereits vor der Annäherung erteilten Aufgaben und legt fest:
- Aufklärung des Landeplatzes und seiner näheren Umgebung (1000 bis 1500 m);
- Sicherung des Landeplatzes in den wichtigsten Richtungen;
- Vorbereitung der vereinbarten Erkennungszeichen (z. B. Landekreuz, Funkfeuer, Reisighaufen u. ä.);
- Handlungen nach der Landung des Hubschraubers;
- Reihenfolge des Besteigens des Hubschraubers;
- Handlungen nach dem Besteigen.

Alle Vorbereitungen des Hubschrauberlandeplatzes müssen gedeckt und getarnt durchgeführt werden.
Sie werden nur so weit vorangetrieben, daß sie auf Befehl des Gruppenführers sofort am festgelegten Ort und in der vereinbarten Art und Weise abgeschlossen werden können. Nach Abschluß der Vorbereitungen unterbleibt jede Bewegung. Alle Fallschirmjäger lauschen und beobachten mit.

8.3.4.2. Handlungen beim Eintreffen des Hubschraubers

Bei Annäherung eines Hubschraubers verhält sich die Fallschirmjägergruppe zunächst ruhig und passiv, sie beobachtet nur.
Hat sich der Hubschrauber als eigener (erwarteter) zu erkennen gegeben (z. B. am Tage Werfen einer Flirre in vereinbarter Farbe, bei Nacht bestimmte Blinksignale mit den Landescheinwerfern beim Überfliegen des Landeplatzes), werden auf Befehl des Gruppenführers die entsprechenden Zeichen



Besteigen des Hubschraubers [Bild 633.5]

gegeben bzw. entzündet, und die Gruppe bereitet sich auf das Einsteigen in den Hubschrauber vor.

Merke:
Von der schnellen und exakten Ausführung aller gegebenen Befehle und Weisungen hängt die erfolgreiche Rückkehr maßgeblich ab. Ein Zeitverlust kann zum Verhängnis der Gruppe werden!
Wenn das Zeichen der Gruppe ausbleibt, fliegt der Hubschrauber wieder zurück!

Eingestiegen wird in den Hubschrauber in folgender Reihenfolge:
Geschädigte – Kern – Gefangene – Deckungstrupp.
Wenn bei der Aufklärung des vorgesehenen Landeplatzes festgestellt wird, daß dieser nicht benutzt werden kann (vom Gegner besetzt, zu große Hindernisse bzw. Unebenheiten u. a. m.), so hat der Gruppenführer sofort nach Erhalten derartiger Angaben folgende Aufgaben zu erfüllen:
- Meldung an den Vorgesetzten;
- Aufklärung eines neuen Landeplatzes (auf Befehl oder selbständig) organisieren;
- Sicherung organisieren;
- Meldung der genauen Lage (Koordinaten) des neuen Landeplatzes;
- Bestätigung abwarten;
- Ordnung des Ausfliegens der Gruppe präzisieren;
- Handlungen nach Erhalt der Bestätigung wie bereits dargelegt.

8.3.4.3. Verhalten beim Ausfliegen

Den Start hat die Gruppe notfalls durch Feuer auf den sich nähernden oder den Hubschrauber beschießenden Gegner zu sichern. Dabei ist das Feuer

sowohl aus der offenen Tür (IMG) heraus als auch durch die Seitenscheiben zu führen.
Während des Rückflugs hat sich jeder Fallschirmjäger auf dem zugewiesenen Platz ruhig und in der festgelegten Art und Weise zu verhalten. Geschädigte sind zu pflegen.
Bei Möglichkeit hat sich jeder Fallschirmjäger an Hand der eingeprägten Flugroute ständig zu orientieren. Jeder Fallschirmspringer hat bereit zu sein, im Fall einer Notlandung (z. B. durch Beschuß verursacht) den Hubschrauber sofort wieder zu verlassen und zu Fuß weiterzuhandeln.

Beachte:
Die Kenntnis der Flugzeit, Flugrichtung und Fluggeschwindigkeit erleichtert bei einer plötzlichen Notlandung die Orientierung.

8.4. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung

Jeder Fallschirmjäger muß mit den einzelnen Methoden der Wiederaufnahme der Fallschirmjägergruppe vertraut sein.
Er muß die theoretischen Zusammenhänge und die Besonderheiten bei der praktischen Durchführung aus eigenem Erleben heraus kennen. Er muß erkennen, wissen und darauf vertrauen, daß es unter allen Bedingungen im Verlauf von Gefechtshandlungen möglich sein wird, die Fallschirmjägergruppe mit den eigenen Truppen wieder zu vereinen.
Er muß auf das Können, auf die Kraft und Geschicklichkeit seines Kampfkollektivs vertrauen und gegebene Befehle und Weisungen gewissenhaft und initiativreich durchführen bzw. einhalten.

Vorbereitung der Ausbildung

Diese Ausbildung ist von vornherein so zu organisieren und sicherzustellen, daß jeder Fallschirmjäger oder jedes Kollektiv die reale Möglichkeit hat, seine Zuverlässigkeit, sein Können und Wissen zu beweisen.
Hierzu kann schon eine geschickte und real wirkende Gegnerdarstellung beitragen. Gleichzeitig kann hier die Gefechtsausbildung anderer Einheiten zu solchen Themen wie »Beobachten und Melden«, »Verteidigung« oder »Feldposten« zur realen Gegnerdarstellung genutzt werden.
Die Hauptform der Ausbildung zum Thema »Wiederaufnahme« sollte das Gefechtsexerzieren sein.
Um jedoch die erforderlichen Grundkenntnisse zu diesem Thema zu vermitteln und die Fallschirmjäger auf das Gefechtsexerzieren der einzelnen Methoden der Wiederaufnahme vorzubereiten, ist es zweckmäßig, das Thema mit einer Unterweisung zu beginnen. Diese Unterweisung kann sowohl in Form eines Vortrags als auch eines Gesprächs durchgeführt werden, wobei unbedingt zur verständlicheren Darlegung von Zusammenhängen, Besonderheiten und Unterschieden das Tafelbild und der Sandkasten als Demonstrationsmittel benutzt werden sollten.
Unabhängig von einigen Besonderheiten, die nur bestimmten Methoden

der Wiederaufnahme eigen sind, sollte die praktische Ausbildung zu jeder Methode in folgende Abschnitte unterteilt werden:

- kurze Schilderung einer taktischen Lage, um die Gruppe hinsichtlich der Verhaltensweisen einzustimmen;
- Erteilen des Kampfauftrags (Thema der Ausbildung);
- Annäherung;
- Beobachtung;
- Wiederaufnahme.

Von besonderer Bedeutung für die Ausbildung ist eine gute Geländeauswahl für jede einzelne Methode.
In jedem Fall muß jedoch die Fallschirmjägergruppe real die Möglichkeit haben, die gestellte Aufgabe zu lösen (Erfolgserlebnis).
Stellt es sich heraus, daß die gestellte Aufgabe gar nicht erfüllt werden konnte, daß es gar keine Lösung gab, führt das in den meisten Fällen zu Enttäuschung, Unlust, Resignation.

Merke:
Erfüllbarkeit der Aufgabe vor der Ausbildung überprüfen!

Durchführung der Ausbildung

Wegen der Bedeutung der Bewegung der Gruppe bzw. des einzelnen in unmittelbarer Nähe des Gegners beeinflussen die Beobachter (der Sicherungs- oder auch Deckungstrupp) wesentlich, ob der Kampfauftrag (Wiederaufnahme) erfüllt wird oder nicht.
Darum ist bei der Ausbildung besonders darauf zu achten, daß der Sicherungstrupp genau und ununterbrochen beobachtet und ob der Deckungstrupp u. a. wirklich alle Spuren beseitigt.
Darum kann man die Gruppe so führen, daß sie auf einer bereits zurückgelegten Strecke zurückkehrt und dabei die eigenen Spuren sieht oder auf diese hingewiesen wird. Beim Gefechtsexerzieren ist grundsätzlich jede Person, die nicht zur Gruppe gehört, als Gegner zu betrachten und entsprechend zu behandeln.
Zu Beginn der Ausbildung stellt der Gruppenführer/Ausbilder einige Kontrollfragen zu der zu übenden Methode der Wiederaufnahme. Nachdem er sich davon überzeugt hat, daß das theoretische Grundwissen vorhanden ist, überprüft er die Zweckmäßigkeit der Tarnung und führt die Klapperkontrolle durch. Danach stellt er (gefechtsmäßig) in einer Deckung den Kampfauftrag, nachdem er eine kurze taktische Ausgangslage geschildert hat.
Ohne größeren Zeitverlust beginnt die Gruppe dann mit dem Gefechtsexerzieren. Jeder Fallschirmjäger hat entsprechend der vorgenommenen Gefechtseinteilung und der gestellten Aufgabe zu handeln.
Der Ausbilder hat nun die Handlungen der Fallschirmjäger genau zu beobachten, zu korrigieren und einzelne Phasen bei Notwendigkeit zu wiederholen.
Großer Wert muß auch hier auf die Harmonie innerhalb der Gruppe gelegt werden.

Beachte:
Es spricht nur der Ausbilder – innerhalb der Gruppe erfolgt jede Verständigung durch Zeichen bzw. Signale!

Wurde die Ausbildung als Gefechtsexerzieren am Tage erfolgreich abgeschlossen, ist sie unbedingt als eine geschlossene (taktisch verkürzte) Handlung bei Dunkelheit oder begrenzten Sichtverhältnissen zu wiederholen.
Jeder Fallschirmjäger muß sein am Tage erworbenes Wissen und Können bei Nacht bzw. unter erschwerten Bedingungen bestätigt wissen.
Wichtig ist, daß jeder Fallschirmjäger in jeder Funktion gehandelt hat (Sicherungstrupp, Beobachter, Deckungstrupp, Späher u. a. m.), um Einseitigkeit zu vermeiden und eine vielseitige Einsatzbereitschaft und -fähigkeit jedes Fallschirmjägers zu erreichen.

9. Sichern eigener Objekte [634]

9.1. Allgemeines

Die Notwendigkeit, wichtige Objekte zu sichern, ergibt sich aus dem Charakter eines Gefechts. Vom Sichern der eigenen Objekte kann der Erfolg der Gesamtaufgabe in großem Maße abhängen. Das Bestreben des Gegners ist es, gegen alle wichtigen Objekte Diversionsgruppen einzusetzen. Sie sollen diese Objekte zerstören bzw. durch ihre Handlungen den Ablauf desorganisieren und empfindlich stören. Dadurch soll bei den eigenen Truppen ein ständiges Gefühl der Unsicherheit und Angst hervorgerufen werden.

Zu den zu sichernden Objekten gehören

- alle wichtigen Elemente der Gefechtsordnung;
- alle Lager, die der Versorgung der kämpfenden Truppe dienen;
- wichtige Verkehrseinrichtungen;
- zivile Objekte.

Die Objekte können gesichert werden durch

- technische Sicherungsanlagen;
- strukturmäßige bzw. befohlene Sicherungseinheiten;
- Sicherungskräfte anderer bewaffneter Organe;
- speziell ausgebildete Einheiten zur Sicherung von Objekten.

Meistens werden mehrere dieser Methoden kombiniert, um die Wirksamkeit der Sicherung zu erhöhen. Dabei werden ein innerer und äußerer Sicherungsring gebildet.

Die Einheiten, die zur Sicherung von Objekten eingesetzt werden, müssen deshalb

- gut ausgebildet sein und die Kampfmethoden des Gegners kennen;
- bei der Erfüllung ihrer Sicherungsaufgaben diszipliniert, wachsam und ausdauernd sein;
- bei der Erfüllung ihrer Kontrollaufgaben gewissenhaft und konsequent sein.



Das Sichern durch Stand- bzw. Kontrollposten [Bild 634.1]

9.2. Objekte, die durch Fallschirmjägergruppen gesichert werden

Fallschirmjägergruppen können zur Sicherung ganz bestimmter Objekte eingesetzt werden. Dazu gehören Gefechtsstände, Raketeneinheiten in Startstellung und in Bereitstellungsräumen, nachrichtentechnische Anlagen, Nachschublager und vorgesehene Räume für die Unterbringung dieser Objekte.

9.3. Methoden der Sicherung

9.3.1. Unmittelbare Sicherung von Objekten

9.3.1.1. Sichern durch Stand- bzw. Kontrollposten

Vor allen wichtigen Objekten werden Stand- bzw. Kontrollposten zur unmittelbaren Sicherung eingesetzt. Der Stand- bzw. Kontrollposten steht direkt am zu sichernden Objekt oder an dessen Hauptzugang.
Seine Aufgabe ist es,
- alle Personen, die das Objekt betreten bzw. verlassen wollen, zu kontrollieren;
- die nähere Umgebung des zu sichernden Objekts zu beobachten und Veränderungen bzw. verdächtige Handlungen sofort zu melden;
- das legale Betreten und Verlassen des Objekts nur über einen Zugang zuzulassen.

Merke:
Als Stand- bzw. Kontrollposten sind möglichst Postenpaare einzusetzen. Dabei steht ein Posten am Zugang zum Objekt und kontrolliert die Personen, der andere Posten sichert den kontrollierenden Posten aus einer getarnten Stellung heraus.

Die Aufgaben des kontrollierenden Postens

Kontrolle der Personen auf die Gültigkeit ihrer Dokumente
- Ist der Wehrdienstausweis/Dienstausweis mit der Person identisch?
- Stimmen die Angaben des Wehrdienstausweises/Dienstausweises und der übrigen mitgeführten Dokumente überein?
- Sind die vorgelegten Dokumente vorschriftsmäßig ausgefüllt?
- Die mitgeführten Gegenstände wie Taschen, Pakete sind zu kontrollieren.

Nachweis über alle passierenden Personen

Kontrolle der Kfz.

In der Regel werden die Kfz. auf einem Parkplatz vor dem Objekt abgestellt, und die Personen passieren zu Fuß den Kontrollposten. Kfz., die den Kontrollposten passieren dürfen, sind gewissenhaft zu kontrollieren auf
- Anzahl der mitfahrenden Personen;
- die Ladung; dabei hat der Kraftfahrer die Ladefläche bzw. den Kofferraum zu öffnen.

Nachweis über alle passierenden Kfz.

Die Aufgaben des sichernden Postens

Der sichernde Posten bezieht in unmittelbarer Nähe des kontrollierenden Postens seine Stellung. Diese Stellung ist so auszubauen und zu tarnen, daß sie nicht zu erkennen ist. Aus dieser Stellung muß der sichere Schutz des kontrollierenden Postens möglich sein. Über einen gedeckten Weg muß die Stellung zu erreichen sein.

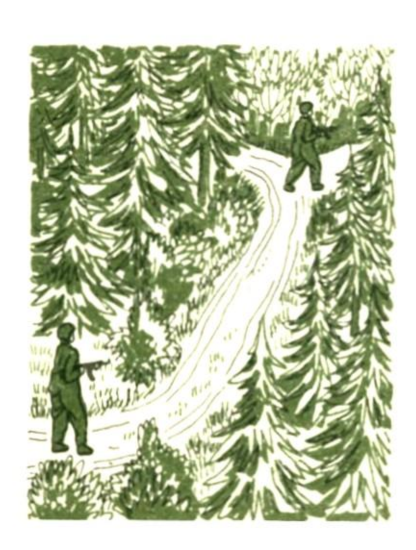
Der sichernde Posten darf sich in seiner Stellung nicht zu erkennen geben. Er darf nur dann eingreifen, wenn der kontrollierende Posten in Gefahr gerät.

> **Beachte:**
> Die beiden Posten dürfen nicht miteinander sprechen. Die Verständigung erfolgt mit vereinbarten Zeichen. Der Platz und der Weg für den kontrollierenden Posten sind genau festzulegen. Um seine eigene Sicherheit nicht zu gefährden, darf er Platz und Weg nicht verlassen.

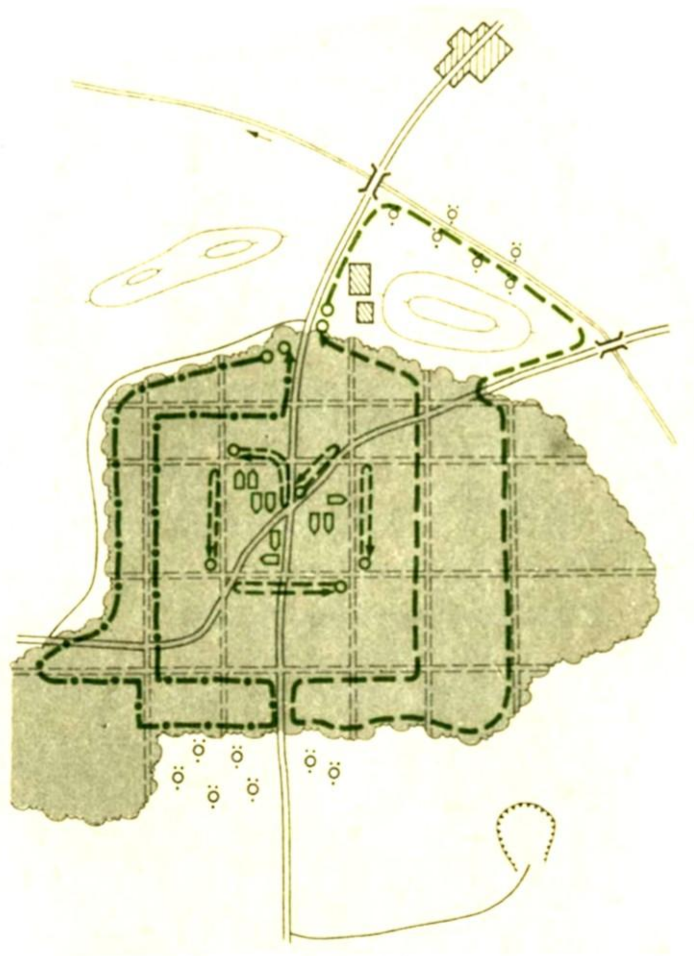
9.3.1.2. Sichern durch Streifenposten

Zur Sicherung von Objekten können Streifenposten entweder an der unmittelbaren Objektbegrenzung (z. B. Umzäunung) oder in bestimmter Entfernung vom Objekt eingesetzt werden. In beiden Fällen wird der Postenweg befohlen und darf vom Posten nicht verlassen werden. Die einzelnen Postenwege werden so festgelegt, daß sie insgesamt einen Ring um das zu sichernde Objekt bilden.

Der Streifenposten an der unmittelbaren Objektbegrenzung ist in der Regel ein Einzelposten. Sein Postenweg kann außerhalb oder innerhalb der



Das Bewegen eines Doppelpostens [Bild 634.2]



Das Sichern durch Streifenposten [Bild 634.3]

Objektbegrenzung verlaufen. Der Streifenposten muß verhindern, daß fremde Personen in das Objekt eindringen.

Zur Erfüllung dieser Aufgabe hat der Posten

- auf dem Postenweg in unregelmäßigen Zeitabständen zu patrouillieren;
- seinen Postenweg und die nähere Umgebung auf Veränderungen wie Spuren, Auftauchen und Verschwinden von Gegenständen zu kontrollieren;
- Personen, die in seinen Postenbereich eindringen oder sich darin bewegen, festzunehmen.

Der Streifenposten in einer bestimmten Entfernung vom Objekt sichert besonders unübersichtliche Geländeabschnitte zusätzlich. Er hat die Aufgabe, die nähere Umgebung des Objekts zu überwachen und das Herannahen fremder Personen rechtzeitig zu erkennen. Dazu wird in der Regel ein Doppelposten eingesetzt.

Beachte:
Die Posten laufen hintereinander. Der zweite Posten sichert den ersten.

Zur Erfüllung seiner Aufgaben hat der Streifenposten
- auf seinem Postenweg in unregelmäßigen Zeitabständen zu patrouillieren;
- häufig stehenzubleiben, um auf Geräusche zu achten;
- durch plötzliches Stehenbleiben und Umdrehen den zurückgelegten Postenweg zu überprüfen;
- den Postenweg und die nähere Umgebung auf Spuren bzw. Veränderungen (Auftauchen oder Verschwinden von Gegenständen) zu kontrollieren;
- verdächtige Personen, die er trifft, festzunehmen.

Merke:
Jede Veränderung bzw. verdächtige Erscheinung ist zu beachten und zu melden.

9.3.1.3. Einsatz eines getarnten Postens zur Sicherung

Besonders gefährdete Richtungen und Punkte des zu sichernden Objekts werden durch getarnte Posten gesichert.
Aufgaben des getarnten Postens:
- den befohlenen Platz als Beobachtungsplatz ausbauen und tarnen;
- um den Beobachtungsplatz herum Geräuschfallen anlegen;
- den erhaltenen Beobachtungssektor studieren und die O-Punkte einprägen;
- im Beobachtungssektor ständig beobachten und ein Beobachtungsjournal führen.

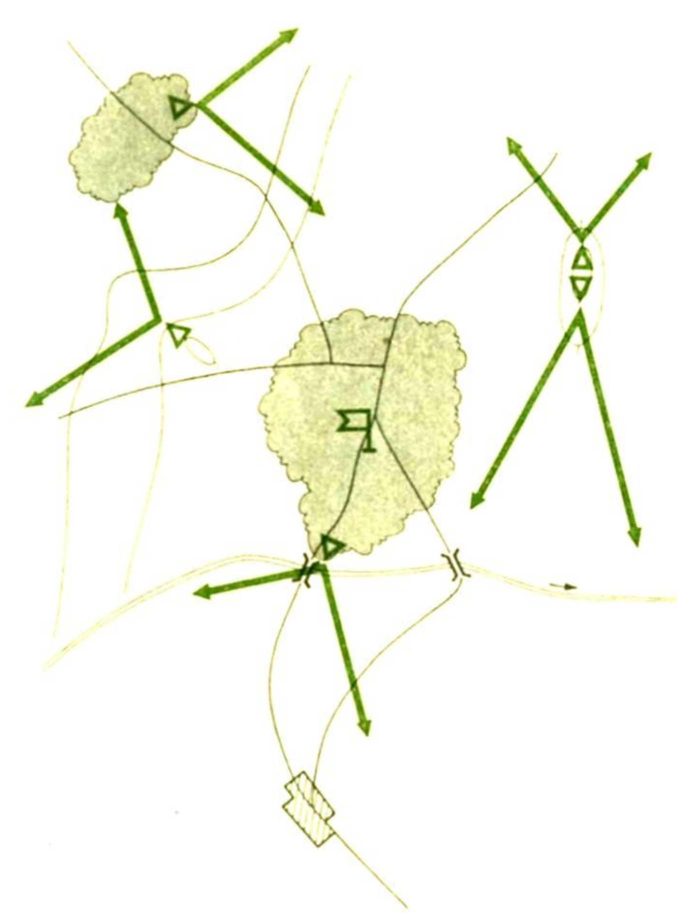
Merke:
Alle Beobachtungen sind sofort zu melden und anschließend in das Beobachtungsjournal einzutragen.

Der Posten muß Verbindung zum Objekt haben. Die Verbindung kann über Funk, über Feldfernsprecher oder über Signalanlage organisiert werden.
Der Beobachtungsplatz muß gedeckt erreicht und verlassen werden können, er darf nur zur Postenablösung angelaufen werden.
Geräuschfallen sind überall dort anzulegen, wo sonst eine lautlose Annäherung möglich wäre. Quer zur vermutlichen Bewegungsrichtung wird eine flache Grube angelegt, mit Ästen und Grasnarbe abgedeckt und mit Materialien aus der Umgebung (trockene Äste und Zweige, Steine und Geröll) getarnt. Dadurch wird besonders nachts der Posten beim Heran-

nahen fremder Personen gewarnt. Diese Geräuschfallen befinden sich entsprechend dem Gelände bis zu 100 m vor dem Posten.

9.3.2. Überwachen von Räumen

Räume werden von Fallschirmjägergruppen überwacht, wenn
- vorgesehen ist, in nächster Zeit dort ein Objekt unterzubringen;
- in diesem Raum bereits ein Objekt liegt und deshalb sämtliche Bewegungen kontrolliert werden.



Der Einsatz von Beobachtungsposten [Bild 634.4]

9.3.2.1. Überwachen durch den Einsatz von Beobachtungsposten

An allen wichtigen Geländepunkten, wie bedeutenden Straßen- bzw. Wegekreuzungen, beherrschenden Höhen, werden Beobachtungsposten eingesetzt.
Der Beobachtungsposten besteht aus einem Doppelposten, der sich in einem gut ausgebauten und getarnten Beobachtungsplatz aufhält. Ein Posten beobachtet, der andere Posten ruht.
Die Beobachtungsposten werden in der Regel alle 24 Stunden möglichst nachts bzw. bei schlechten Sichtverhältnissen abgelöst. Der Beobachtungsposten muß Verbindung zu seinem Vorgesetzten haben.
Nur wenn der Beobachtungsposten erkannt und angegriffen wird, darf er von der Schußwaffe Gebrauch machen.

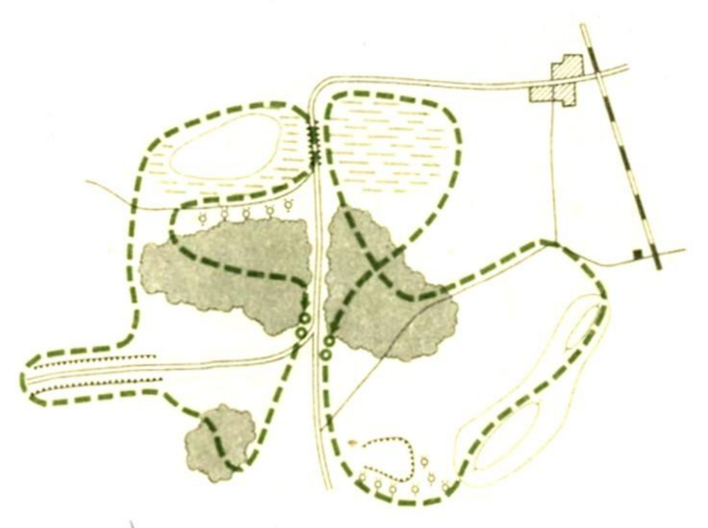
9.3.2.2. Überwachen durch den Einsatz von Patrouillen

Zum Überwachen größerer Räume werden in bestimmten Zeitabständen Patrouillen eingesetzt. Die Patrouille bewegt sich auf einem vorher festgelegten Marschweg. Sie hat besonders alle unübersichtlichen Geländeabschnitte des Raumes, wie sumpfige Gebiete, dicht bewachsenes Gelände und die Ufer von Gewässern, zu kontrollieren. Die Patrouille besteht aus einem Postenführer und mehreren Soldaten, die in der Regel mit MPi ausgerüstet sind. Zur Verbindung mit dem Vorgesetzten erhält die Patrouille ein Funkgerät.
Aufgaben der Patrouille:
- Feststellen von Merkmalen, die auf das Vorhandensein gegnerischer Kräfte schließen lassen;
- einzelne gegnerische Soldaten bzw. kleinere Trupps verfolgen und gefangennehmen;
- stärkere gegnerische Kräfte sofort melden und bis zum Eintreffen eigener Kräfte verfolgen und beobachten.

Merkmale, auf die die Patrouille achten muß:
- Fußspuren, Spuren von Fahrzeugen;
- aufsteigende Rauchfahnen bzw. verlassene Feuerstellen;
- frisch aufgeworfene Erdhügel, Schanzarbeiten;
- umherliegende Gegenstände;
- verwelkte Vegetation.

9.3.2.3. Überwachen durch den Einsatz von motorisierten Streifen

Motorisierte Streifen werden vorwiegend am Tage eingesetzt. Die motorisierte Streife kontrolliert und beobachtet bei einer Fahrt alle zum Objekt führenden Wege und Räume, beginnend bei den unmittelbaren Sicherungen bis zur äußeren Grenze des zu sichernden Raumes.
Eine motorisierte Streife kann sein:
- eine Kradbesatzung;



Der Einsatz von Patrouillen [Bild 634.5]

- ein geländegängiger PKW mit Streifenführer und zwei Soldaten;
- ein Gefechtsfahrzeug mit einer Fallschirmjägergruppe.

Die Aufgaben sind die gleichen wie die unter 9.3.2.2. genannten.

9.3.3. Durchsuchen eines Geländeabschnitts

Wenn Anzeichen festgestellt werden, die auf gegnerische Kräfte in dem zu sichernden bzw. zu überwachenden Raum deuten, wird eine Fallschirmjägergruppe zum Durchsuchen eingesetzt. Dazu wird der Raum in Abschnitte eingeteilt. Die Fallschirmjägergruppe erhält einen oder mehrere Abschnitte, die sie in einer bestimmten Richtung durchsucht.

9.3.3.1. Gefechtsordnung der Fallschirmjägergruppe beim Durchsuchen

Zum Durchsuchen eines Abschnitts wird die Fallschirmjägergruppe in Suchende und Sichernde eingeteilt. Die Suchenden handeln in Paaren mit einem Zwischenraum von 50 bis 100 m.
Wenn die gegnerischen Kräfte den folgenden suchenden Paaren ausweichen, müssen sie in den noch nicht durchsuchten Abschnitt zurückgehen.
Die Sichernden werden an den seitlichen Begrenzungen des Abschnitts eingesetzt.

9.3.3.2. Aufgaben der Sicherer beim Durchsuchen

An den seitlichen Begrenzungen des Abschnitts werden Sicherer entlang von Straßen, Wegen, Schneisen, Waldrändern usw. eingesetzt.
Aufgaben des Sicherers:
- aus dem Durchsuchungsabschnitt herausgedrängte gegnerische Kräfte bekämpfen;
- verhindern, daß gegnerische Kräfte in bereits durchsuchte Abschnitte eindringen.

Als Sicherer werden IMG- und MPi-Schützen eingesetzt. Sie beziehen Stellungen, aus denen sie das Feuer und gleichzeitig rundum beobachten können. In dem Schußsektor darf kein toter Raum sein. Besonders aufmerksam muß der Sicherer die nähere Umgebung seiner Stellung beobachten, um das Annähern gegnerischer Kräfte rechtzeitig festzustellen.

9.3.3.3. Handlungen der Fallschirmjägergruppe beim Durchsuchen

Die Sicherer beziehen ihre befohlene Stellung. Die suchenden Paare stellen sich an einer Seite des Abschnitts auf und beginnen auf Befehl des Gruppenführers mit dem Suchen. Die Paare bewegen sich in ihren Streifen in Schlangenlinie. Dabei beobachtet der vorn Gehende nach vorn und nach den Seiten. Der hinten Gehende sichert den vor ihm Gehenden und beobachtet gleichzeitig nach oben.
Hauptaugenmerk beim Suchen ist zu legen auf: Fußspuren, frisch aufgeworfene Erde, abgehackte oder abgebrochene Äste und Zweige und weggeworfene bzw. verlorene Gegenstände.
Besonders gründlich ist zu suchen in
- Dickicht;
- Schonungen, Unterholz;
- umliegenden Bäumen (Windbruch);
- Holzstapeln, Baumstubben;
- dichten Baumkronen;
- Schluchten, Überhängen, Löchern;
- morastigen und sumpfigen Stellen.

9.4. Ausbildungsanleitung

Ziel der Ausbildung

Die Fallschirmjäger müssen die Methoden der Sicherung von Objekten kennen und mit der Kampfweise von Diversionsgruppen des Gegners vertraut sein. Sie müssen in der Lage sein, das zu sichernde Objekt zuverlässig vor dem Eindringen gegnerischer Kräfte abzuschirmen bzw. deren Annäherung rechtzeitig zu erkennen und zu melden.
Ihnen ist die Verantwortung, die sie bei der Erfüllung von Sicherungsaufgaben tragen, bewußt zu machen. An Hand von Beispielen sind ihnen die Folgen und Auswirkungen möglichen Fehlverhaltens zu demonstrieren.



Die Fallschirmjägergruppe beim Durchsuchen eines Geländeabschnitts [Bild 634.6]

Sie müssen dabei erkennen und schließlich davon überzeugt sein, daß ihre Aufgabe ein wichtiger Bestandteil der Gesamtaufgabe ist.

Vorbereitung der Ausbildung

Nach der Vorbereitung der Ausbildung am Ausbildungsort durch den Kompaniechef bereitet sich der Ausbilder durch Studium der Literatur (DV, Handbuch, Artikel militärischer Zeitschriften zu diesem Thema) und Erarbeiten des Ausbildungsablaufs vor.

Zum Erarbeiten des Ausbildungsablaufs gehören:

die *Vorbereitung der Aufgabenstellung* an die Fallschirmjäger auf den einzelnen Stationen;

- den Platz bzw. den Weg für die Fallschirmjäger;
- Aufgaben der Fallschirmjäger;
- Verhalten beim Auftauchen gegnerischer Kräfte;
- Meldung der Feststellungen an wen und wie;
- Zeit zur Erfüllung der Aufgabe.

die *Festlegung der Reihenfolge*, in der jeder einzelne Fallschirmjäger die gestellten Aufgaben zu erfüllen hat;

Beispiel:
Fallschirmjäger Schumann und Schmidt zuerst Kontrollposten. Fallschirmjäger Groß und Schulze zuerst Streifenposten. Nach 20 min Wechsel.

das Festlegen der Ausbildungsplätze auf den einzelnen Stationen;
- Plätze der Kontrollposten;
- Wege der Streifenposten;
- Plätze der Sicherungs- und Beobachtungsposten usw;

das Vorbereiten der Einlagen, die der Ausbilder geben will;
die Aufteilung der zentralen Ausbildungsmaterialien;
die Aufgabenstellung zur Anfertigung von Ausbildungsmaterialien durch die Fallschirmjägergruppe;
- Anfertigen von Tarnkappen und -fächern;
- Anfertigen von Schildern wie Parkplatz, Postenweg.

Durchführung der Ausbildung

Die Ausbildung im Gelände ist in mehreren Unterrichten als Gefechtsexerzieren zu organisieren. Der Abschlußunterricht ist in der Form der taktischen Ausbildung durchzuführen. Sie ist so zu planen, daß mindestens $^1/_3$ der Ausbildung nachts durchgeführt wird. Für die Ausbildung soll ein Gelände gewählt werden, das unterschiedliche Bodenformen und -bedeckungen aufweist. Als Objekte können sowohl selbst dargestellte als auch einzelne Gebäude, eingezäunte Flächen u. dgl. genutzt werden. Es ist zweckmäßig, die Ausbildung mit der Kompanie zu planen und die Kompanie zu teilen. Der eine Teil wird zum Thema ausgebildet, der andere handelt als »Gegner«. Nach der Hälfte der Ausbildungszeit wird gewechselt.
Voraussetzung für die Ausbildung im Gelände sind feste Grundkenntnisse und Fertigkeiten der Soldaten in den Ausbildungsthemen Orientieren im Gelände, Bewegungsarten, Tarnen, Beobachten und Melden.
Die Ausbildung kann in 5 Stationen durchgeführt werden:

1. Station: Sichern durch Stand- und Streifenposten

Als Objekt kann das Fahrzeug der Gruppe oder ein einzelnes Gebäude gewählt werden. Die Gruppe wird in Stand- und Streifenposten aufgeteilt. Der Ausbilder erläutert die Aufgaben der Stand- und Streifenposten und zeigt, worauf es bei der Kontrolle der Personen und Fahrzeuge ankommt. Durch eine aktive »Gegnerdarstellung« lernen die Posten ihre Aufgaben zu erfüllen. Dabei ist für jede Kontrolle eine andere Variante zu wählen.
Solche Varianten können sein:

- bei Personen
  - keine Dokumente;
  - offensichtlich falsche Dokumente;
  - Dokumente enthalten einen zu übersehenden Fehler;
  - richtige Dokumente;
- bei Fahrzeugen
  - Anzahl der mitfahrenden Personen stimmt mit der im Dokument angegebenen überein;

- Anzahl der Personen stimmt nicht überein;
- Ladung des Kfz. stimmt mit den Dokumenten nicht überein;
- Ladung des Kfz. erscheint verdächtig.

Die Soldaten sind auf ihren Posten zu wechseln, so daß jeder für jeden Posten ausgebildet wird.

2. Station: Sichern durch Streifenposten und Patrouillen
Ausgebildet wird in einem Gelände, das 200 bis 500 m von der 1. Station entfernt ist. Der Ausbilder nennt die Aufgaben der Patrouillen und erläutert die Merkmale, die auf gegnerische Kräfte schließen lassen. Die Fallschirmjägergruppe wird anschließend in zwei Patrouillen aufgeteilt. Eine bildet der Gruppenführer, die zweite sein Stellvertreter aus. Beide Patrouillen legen in einem zeitlichen Abstand den gleichen Weg zurück. Dieser Weg ist vorher durch den Ausbilder so vorzubereiten, daß verschiedene Erkennungsmerkmale auf das Vorhandensein gegnerischer Kräfte schließen lassen. Der Weg ist so zu wählen, daß er viele unterschiedliche Bodenformen und -bedeckungen aufweist.

3. Station: Einsatz des Beobachtungspostens
Diese Station kann auf der Grundlage des Handbuches »Militärisches Grundwissen«, Abschnitt Gefechtsdienst 2.9.10. (2. Station) durchgeführt werden.

4. Station: Durchsuchen eines Geländeabschnitts
Als Ausbildungsplatz ist ein etwa 200 m breiter und 500 m langer Geländeabschnitt mit wechselnden Bodenbedeckungen zu wählen.
Zu Beginn erläutert der Ausbilder die Aufgaben und demonstriert mit seinem Stellvertreter das Vorgehen beim Suchen. Danach wird die Fallschirmjägergruppe in Suchende und Sichernde eingeteilt. Die Sichernden beziehen die befohlenen Plätze und tarnen sich. Die Suchenden beginnen in Paaren mit dem Durchsuchen des Abschnitts. Als »Gegner« hält sich eine Gruppe in diesem Abschnitt auf. Der »Gegner« wendet dabei alle Methoden des Ausweichens an.

5. Station: Verfolgen einzelner gegnerischer Kräfte
Als Ausbildungsplatz ist ein Waldabschnitt mit dichtem Baumbestand und Unterholz sowie vielen Wegen zu wählen. Der Ausbilder erläutert zu Beginn die Handlungen der Fallschirmjägergruppe beim Verfolgen gegnerischer Kräfte. Danach wird die Fallschirmjägergruppe in Trupps aufgeteilt und bezieht 100 bis 200 m vom Ausbildungsplatz entfernt Stellung.
Die Trupps erhalten die Aufgabe, das vor ihnen liegende Gelände zu beobachten und festgestellte gegnerische Kräfte zu verfolgen. Als »Gegner« wird eine Gruppe in diesem Waldabschnitt eingesetzt. Auf ein Zeichen des Ausbilders beginnt der »Gegner« mit der Bewegung des Absetzens. Die Trupps nehmen die Verfolgung auf und versuchen den »Gegner« einzuschließen und zu vernichten.

10.1. Forstwirtschaftliche Organisation und ihre territorialen Organe

In Europa finden wir kaum Urwald, sondern fast ausschließlich Wirtschaftswald, der intensiv bewirtschaftet wird. Die Bewirtschaftung wird in den kapitalistischen Ländern sichergestellt durch fachlich und polizeilich gut geschultes Forstpersonal in einem engbegrenzten Territorium. Es kommen staatliche, private und kommunale Eigentumsformen vor.
Die Waldflächen sind allgemein in Wirtschaftseinheiten unterschiedlicher Größe wie folgt untergliedert:

Kleinste Wirtschaftseinheit
300 bis 800 ha Größe (nach Ländern und Besitzverhältnissen verschieden).

Personelle Besetzung
- Verantwortlicher Bewirtschafter mit abgeschlossener forstlicher und polizeilicher Grundausbildung;
- Hilfskräfte
  Anzahl je nach Größe des Territoriums verschieden, mit polizeilichen und fachlichen Grundkenntnissen, die für die Beaufsichtigung von begrenzten Territorialbereichen verantwortlich sind.

Neben den eigentlichen Bewirtschaftungsorganen der kleinsten Wirtschaftseinheiten stehen den Bewirtschaftern in der Ausbildung befindliche Personen zur Verfügung, die ebenfalls für die Beaufsichtigung des Territoriums hinzugezogen werden. Es ist weiterhin zu beachten, daß aus den Waldarbeitern bestimmte Kräfte gefördert werden, die ebenfalls zur Beobachtung und Kontrolle angehalten werden (Haumeister, Forstschutzbeauftragte).

Mittlere Wirtschaftseinheit
1500 bis 2500 ha (verschieden).
Die Zusammenfassung von etwa 2 bis 5 der kleinsten Wirtschaftseinheiten entspricht dieser mittleren Wirtschaftseinheit.

Personelle Besetzung
Ein Leiter mit Verwaltungskräften.
Technisches, im Außendienst (Wald) tätiges Personal – 2 bis 5 verantwortliche Bewirtschafter mit forstlicher und polizeilicher Grundausbildung.
Hilfskräfte wie bei kleiner Wirtschaftseinheit in 2- bis 5facher Anzahl.

Merke:
Sorgloses Verhalten im Wald ist gefährlich.

Aufgaben der Forstorgane

Die Aufgabe der Forstangestellten, Forst- und Jagdschutz auszuüben, ist für den Aufenthalt in fremdem Waldgebiet von besonderem Interesse und wird daher anschließend näher erläutert. Forstschutz umfaßt die Verhinderung aller schädlichen Einflüsse auf den Wald wie Waldbrandschutz, Schutz gegen tierische Einflüsse und Schutz gegen menschliche Einflüsse.

Der Schutz gegen menschliche Einflüsse ist besonderer Schwerpunkt des Dienstes beim unteren Personal.

Beachte:
Jede Person im Wald ist in den Augen des Forstpersonals verdächtig und wird kontrolliert.

Das Forstpersonal aller Ebenen ist mit Faust- und Handfeuerwaffen sowie kalten Waffen mit feststehender Klinge ausgestattet. Die Schußwaffen sind in der Regel mehrschüssig bzw. automatisch.

Merke:
Die einfachste Jagdwaffe ermöglicht eine doppelte Schußabgabe in kürzester Zeit.

In der Regel gehören Hunde zur Ausstattung des Forstpersonals. Mitgeführte Hunde aller Größen und Rassen sind meistens speziell auf den Schutz gegen Menschen dressiert.

Merke:
Hunde, die ohne ersichtliche Beeinflussung anbellen bzw. angreifen, sind sofort lautlos zu töten. Danach ist sofort in Deckung zu gehen und Verteidigungsstellung zu beziehen, da dem Hund in der Regel ein schußbereiter Forstangestellter folgt.

Die Verteidigungsstellung ist so lange einzuhalten, bis die Sachlage eindeutig geklärt ist. Danach ist grundsätzlich eine größere Ortsveränderung vorzunehmen, da ein vermißter Hund sofort gesucht wird. Mit einer umfassenden Fahndung ist zu rechnen.
In ausgedehnten Waldgebieten befinden sich Beobachtungstürme zur Waldbrandüberwachung mit guten Sichtverhältnissen, die in den Monaten März bis Oktober fast immer besetzt sind.
Zwischen diesen Türmen und den Forstdienststellen befindet sich ein gut funktionierendes Drahtnachrichtennetz bzw. Sprechfunkverbindung. Die Türme sind mit Richtkreisen ausgestattet, die eine genaue Ortsbestimmung ermöglichen.
Auch TP, Aussichtstürme sowie andere hohe Gebäude in Waldgebieten können so ausgerüstet und in das Überwachungsnetz einbezogen sein.

Verhalten der Forstangestellten
Unter den kapitalistischen Verhältnissen wird das Forstpersonal nach folgenden Gesichtspunkten ausgesucht:
- dem kapitalistischem Herrschaftssystem treu ergeben,
- hohe körperliche Belastungsfähigkeit,
- gute schulische Leistungen.

Ausbildung und Erziehung fördern diese Eigenschaften in hohem Maße. Entschlußfreudigkeit und schnelles Handeln, besonders im Umgang mit der Schußwaffe, werden zur Ausübung des Forstschutzes gegen Menschen besonders anerzogen.

Wegen ihrer besonderen polizeilichen Funktionen in den Waldgebieten genießen sie den rechtlichen Schutz und die Unterstützung der kapitalistischen Gesetzgebung.
Von den Anforderungen her, die an einen Forstangestellten gestellt werden, werden viele ehemalig längerdienende Angehörige der kapitalistischen Armee- und Polizeieinheiten im Forstdienst eingesetzt.

10.2. Organisation und Ausübung der Jagd in kapitalistischen Ländern

Waldgebiete, Wasser- und Ödlandgebiete sowie landwirtschaftliche Nutzflächen werden jagdlich bewirtschaftet. Zur Gewinnung eines hohen Profits werden diese Flächen zur Jagdausübung verpachtet. Die sich daraus ergebenden Jagdgebiete haben festumrissene Grenzen, die nicht mit den forstlichen Bewirtschaftungseinheiten identisch sein müssen. Dadurch ergibt sich in Waldgebieten ein doppelter Schutz durch
1. Forstorgane,
2. Jagdorgane.
Zur Sicherstellung des Jagdschutzes haben die kapitalistischen Jagdpächter vorwiegend eigenes Personal (Berufsjäger), welches ebenfalls wie die Forstangestellten mit Faust- und Handfeuerwaffen sowie kalten Waffen, optischen Geräten und Hunden ausgerüstet ist und den Jagdschutz rigoros ausübt. Das Streben nach Erfolg als Grundlage ihrer Existenzberechtigung gegenüber dem Jagdpächter veranlaßt sie, besonders eifrig angeblichen Wilderern nachzustellen und bei dem geringsten Verdacht von der Schußwaffe Gebrauch zu machen.
Diese Verhältnisse treffen besonders in den Ländern mit einer hochentwickelten Forst- und Jagdwirtschaft zu. Die forstwirtschaftliche Organisation wird auch in Kriegszeiten außerhalb des frontnahen Raums beibehalten.

Verhalten der Jäger
Wegen der Absicht, Wild zu erlegen, bewegen sich die Jäger mit äußerster Vorsicht und meiden Geräusche. Die Bekleidung ist der Natur angepaßt und so gestaltet, daß sie eine geräuscharme Bewegung ermöglicht (weiche Stoffe, Gummisohlen usw.). Besonders bevorzugt ist die getarnte Lauerstellung mit schußbereiter Waffe (Ansitz) an Waldrändern, Lichtungen, Waldwiesen, Brüchen und Wasserstellen.
Eine weitere beliebte Jagdart ist die Pirsch. Hier bewegt sich der Jäger so lautlos wie möglich durch das Gelände und beobachtet ständig seine Umgebung.
Bei jeder Änderung der Ausformung und Bedeckung des Geländes, wie an Übergängen von hohen zu niederen Baumbeständen, Bergkuppen, Wiesenrändern, Hangsohlen, wird verweilt und gründlich mit dem Fernglas beobachtet. Bei jeder geringsten Bewegung, jedem Geräusch und jeder Wahrnehmung wird der Jäger seine Beobachtung und Schußbereitschaft erst dann aufgeben, wenn er die Ursache erkannt hat. Grundregel bei der Pirsch: mehr stehen als gehen.

Bei allen diesen Jagdarten werden gut abgerichtete Hunde geführt, die auf jede Wahrnehmung reagieren und die Aufmerksamkeit des Jägers auf die Ursachen lenken.
Eine weitere beliebte Jagdart ist die Treib- und Drückjagd, bei der die Jäger eine größere Fläche umstellen und Hilfskräfte mit Hunden das Wild aus den Verstecken und Dickungen treiben. Hier verhalten sich die Teilnehmer weniger geräuscharm und beachten die Umgebung mit verringerter Aufmerksamkeit. Solche Jagden kündigen sich durch Hornsignale, Hundegebell, Lautäußerungen größerer Menschengruppen und Fahrzeuge an. Diesen Geräuschen ist auszuweichen. Wenn das nicht möglich ist, ist Deckung zu nehmen und ein Zusammentreffen mit den durchgehenden Hilfskräften (Treibern) zu vermeiden. Bei dieser Jagdart ist von den Hunden kaum Gefahr zu erwarten, da sie sich vorwiegend auf das Verfolgen des Wildes konzentrieren und kaum Notiz von Menschen nehmen.

10.3. Allgemeine Verhaltensregeln im Wald

Auch im tiefen Hinterland des Gegners ist bei Bewegung durch Wald- und Feldgelände äußerste Vorsicht zu wahren. Jeder Wechsel der Geländeausbildung ist zur Beobachtung auszunutzen. Jedes Geräusch ist zu vermeiden, jede Wahrnehmung ist auf ihre Ursache hin zu bestimmen, ehe eine Weiterbewegung erfolgt. Bei Geräuschwahrnehmung ist die Bewegungsrichtung der Geräuschquelle zu erkunden. Für die Bewegung im Wald und Feld gilt der Grundsatz:

Merke:
Mehr stehen und beobachten als gehen.

Bei längerem Aufenthalt im Walde sind alle Spuren, wie Lagerstellen, Feuerstellen, Nahrungsmittelreste, sorgfältig zu beseitigen. Frische Stubben, frische Bruchstellen an Zweigen und Ästen erregen die Aufmerksamkeit des Forstpersonals und sind sorgfältig zu bedecken. Frische Grabestellen sind mit entsprechendem Material der Umgebung (Rasenplaggen, Laub) abzudecken. Die Zugänge zu Notunterkünften sind zu wechseln, um die Herausbildung von Pfaden zu vermeiden.
Rauchentwicklung bei Feuerstellen ist zu vermeiden, da der Rauch kilometerweit durch Geruch wahrgenommen werden kann und vom Forstpersonal besonders in den Sommermonaten ergründet wird. Feuerstellen sind grundsätzlich am Tage und in tiefen Gruben anzulegen. Vollkommen trockenes und dünnes Zweigmaterial ist am besten geeignet. Wasser und Nahrungsfundstellen sind so oft wie möglich zu wechseln, da damit zu rechnen ist, daß Forst- und Jagdpersonal die Fundstelle schon beim zweiten Anlaufen beobachten. Bei besonders guten Fundstellen von Beeren und Pilzen ist größte Vorsicht nötig, da eine Berührung mit Sammlern möglich ist.
In Waldgebieten sind häufig Sumpf und Moor anzutreffen; diese Gebiete sind nach Möglichkeit zu meiden. Notfalls ist ein Überqueren dieser Gebiete

mit entsprechenden Hilfsmitteln wie untergeschnallten Brettern, Flechtreifen, Auslegen von Stangen bzw. Reisig möglich.
Solche Gebiete sollte man in Anlehnung an Wildwechsel passieren. Diese Wildwechsel sind als ausgetretene Pfade deutlich erkennbar.

Merke:
Jede Überquerung von Sumpf und Moor ist mit Risiko verbunden.

Verhaltensregeln zu den verschiedenen Tageszeiten
Im allgemeinen gilt die forstpolizeiliche Regel, daß in der Zeit von einer Stunde vor Sonnenaufgang bis eine Stunde nach Sonnenuntergang das Betreten des Waldes gestattet ist. Eine Bewegung außerhalb dieser Zeit erhöht die Aufmerksamkeit des Forst- und Jagdpersonals.

Verhalten in den frühen Morgenstunden
Frühe Morgenstunden werden bevorzugt zur Jagd (Ansitz und Pirsch) genutzt. Doppelte Vorsicht erforderlich!
Nächtlicher Regen, Tau und Reif machen jede Spur deutlich erkennbar. Geräusche sind weithin vernehmbar, da Nebengeräusche noch eingeschränkt sind.

Verhalten in den späten Abendstunden
Die frühen Abendstunden bis zur Dunkelheit werden ebenfalls bevorzugt zur Ausübung der Jagdarten Ansitz und Pirsch genutzt, auch hier ist doppelte Vorsicht erforderlich, da Bewegungen von Personen in der Dämmerung sich gut von ihrer Umgebung abheben, soweit es sich um Wege, Schneisen, Kahlflächen, lockere Bestände usw. handelt. Eine Bewegung gegen den Horizont ist in jedem Fall zu vermeiden.
In den übrigen Tagesstunden ist eine Begegnung mit jagdausübenden Personen kaum zu erwarten. Das Forstpersonal befaßt sich vorwiegend während dieser Zeit mit wirtschaftlichen Aufgaben.

10.4. Verbreitung der für die menschliche Ernährung brauchbaren Fauna und Flora während der Jahreszeiten

10.4.1. Allgemeines zur Genießbarkeit der Flora und Fauna

Grundsätzlich können ohne Gefährdung des menschlichen Lebens im europäischen Raum zur Ernährung dienen:

Flora:
Alle Gräser,
alle Knospen, Blätter, Früchte und Rinden der heimischen Holzarten wie Eiche, Buche, Birke, Pappel, Esche, Erle, Linde, Ahorn, Weiden, Obstgehölze, Kastanie.
Diese Feststellung trifft nicht für Sträucher und Kräuter zu, hier

Verhalten der Jäger in den verschiedenen Jahres- und Tageszeiten

	Frühjahr	Sommer	Herbst	Winter
Frühstunden (Pirsch + Ansitz)	1 Stunde vor Sonnenaufgang bis etwa 08.00 Uhr	1 Stunde vor Sonnenaufgang bis etwa 07.00 Uhr	1 Stunde vor Sonnenaufgang bis etwa 09.00 Uhr	1 Stunde vor Sonnenaufgang bis etwa 09.00 Uhr
übrige Tageszeiten (Pirsch)	etwa 10.00–12.00 Uhr	etwa 10.00–12.00 Uhr	etwa 11.00–13.00 Uhr	kaum angewandt
Abendstunden (Ansitz)	etwa 16.00 Uhr bis völliger Dunkelheit	etwa 19.00 Uhr bis völliger Dunkelheit	etwa 17.00 Uhr bis völliger Dunkelheit, bei Mond: M. A. bis M. U.	bei Mond: M. A. bis M. U.
tagüber (Treib- und Drückjagden)	nicht durchgeführt	nicht durchgeführt	von 08.00–16.00 Uhr bes. an Sonn- und Feiertagen	von 08.00–16.00 Uhr bes. an Sonn- und Feiertagen, nach Neuschnee auch werktags

Tabelle der für die menschliche Ernährung brauchbaren Flora (Moose, Schachtelhalme, Farne)

Bezeichnung	Vorkommen	Genußtauglichkeit, Nährwert a = gut, b = mäßig, c = gering, d = ungenießbar	roh	gekocht	giftig	Jahreszeitl. Besonderh. des Auftretens	Bemerkung
1	2	3	4	5	6	7	8
I. **Moose und Flechten**	auf sehr trockenen bis sehr nassen Standorten Gesamteuropas	d	–	–	–	–	
II. **Schachtelhalme**	Äcker und Wiesen Gesamteuropa	b Rhizome	×	×	nein	–	übrige Schachtelhalme ungenießbar bzw. giftig
Ackerschachtelhalm	Gesamteuropa	Rhizome					
III. **Farne**							
Adlerfarn	lichte Wälder wechselfeuchte Standorte Gesamteuropa	a Wurzeln	×	×	nein	auch im Winter auffindbar	übrige Farne ungenießbar bzw. leicht giftig

Tabelle der für die menschliche Ernährung unbrauchbaren Pilze

Bezeichnung	Vorkommen	Genußtauglichkeit Nährwert a = gut b = mäßig c = gering d = ungenießbar	roh	gekocht	giftig	Jahreszeitliche Besonderh. des Auftretens	Bemerkung
1	2	3	4	5	6	7	8
IV. **Pilze**							
– Grüner Knollenblätterpilz	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	tödl.	Frühjahr bis Herbst	
– Weißer Knollenblätterpilz	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	tödl.	Frühjahr bis Herbst	
– Frühlorchel	Wälder Gesamteuropa	b	–	×	roh leb. gefährl.	zeitiges Frühjahr	abkochen, Wasser abgießen
– Ziegelroter Risspilz	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	lebensgefährlich	Frühjahr bis Herbst	
– Pantherpilz	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	lebensgefährlich	Frühjahr bis Herbst	
– Fliegenpilz	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	lebensgefährl.	Frühjahr bis Herbst	

1		2	3	4	5	6	7	8
–	Riesenrötling	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	lebens-gefährl.	Frühjahr bis Herbst	
–	Tiegerritterling	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	lebens-gefährl.	Frühjahr bis Herbst	
–	Satanspilz	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	lebens-gefährl.	Frühjahr bis Herbst	
–	Speitäubling	Wälder Gesamteuropa	c	–	×	giftig oder Lebens-gefahr	Frühjahr bis Herbst	abgekocht nach Ab-gießen des Wassers eßbar
–	Birkenreizker	Wälder Gesamteuropa	c	–	×	giftig oder Lebens-gefahr	Frühjahr bis Herbst	abgekocht nach Ab-gießen des Wassers eßbar
–	Karbolchampignon	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	giftig oder Lebens-gefahr	Frühjahr bis Herbst	
–	Kartoffelbofist	Wälder Gesamteuropa	c	–	×	giftig oder Lebens-gefahr	Frühjahr bis Herbst	junge Pilze abgekocht in kl. Men-gen eßbar, Wasser ab-gießen

1		2	3	4	5	6	7	8
–	Blasse Koralle	Wälder Gesamteuropa	d	–	–	giftig oder Lebens-gefahr	Frühjahr bis Herbst	
–	Hexenröhrling	Wälder Gesamteuropa	c	–	×	ohne Lebens-gefahr	Frühjahr bis Herbst	mögl. meiden, abgekocht nach Abgießen das Wassers eßbar
–	Kahler Krempling	Wälder Gesamteuropa	c	–	×	ohne Lebens-gefahr	Frühjahr bis Herbst	abgekocht nach Abgießen des Wassers eßbar
–	Gelbl. Knollen-blätterpilz	Wälder Gesamteuropa	d	–	–		Frühjahr bis Herbst	
–	Grünblättriger Schwefelkopf	Wälder Gesamteuropa	d	–	–		Frühjahr bis Herbst	
–	Schönfußröhrling	Wälder Gesamteuropa	d	–	–		Frühjahr bis Herbst	
–	Lila Dickfuß	Wälder Gesamteuropa	d	–	–		Frühjahr bis Herbst	

Alle übrigen Pilze können roh genossen werden.
Trotzdem merke:
»Was du nicht kennst, meide!«

Tabelle der für die menschliche Ernährung brauchbaren Flora (Kräuter, Sträucher, Gehölz)

Bezeichnung	Vorkommen	Genußtauglichkeit Nährwert a = gut b = mäßig c = gering d = ungenießbar	roh	gekocht	giftig	Jahreszeitl. Besonderheiten	Bemerkung
1	2	3	4	5	6	7	8
Brennessel	Ödland, Wege, Waldränder Gesamteuropa	a gesamte Pflanze	×	×	ältere Pflanze	Frühjahr	nur jüngere Pflanzen verwenden
Brunnenkresse	Bäche, Flüsse m. reinem Wasser Gesamteuropa	a gesamte Pflanze	×	–	nein	Frühjahr	
Gänsefingerkraut	Wegeränder, Ödland, Ufer Gesamteuropa	c Wurzelstock	×	×	nein	Frühjahr bis Früh-herbst	
Löwenzahn	Wiesen Gesamteuropa	a Blätter	×	×	nein	Frühjahr bis Sommer	
Sauerampfer	Wiesen	b Blätter	×	×	nein	Frühjahr bis Herbst	
Schafgarbe	Feldraine, Wege	c Blätter	×	×	in gr. Mengen	Frühjahr bis Herbst	
Melde	Äcker, Raine	b Blätter	×	×	nein	Frühjahr bis Herbst	

1	2	3	4	5	6	7	8
Kalmus	Flußufer, Teichränder, Sümpfe	b Wurzelstock	–	×	nein	Frühjahr bis Spätherbst	frische Wurzel wirkt brecherregend, daher trocknen
Heidelbeere	lichte Wälder, Heideflächen	a Früchte (Beeren)	×	×	nein	Juli	Blätter meiden, da giftig
Preißelbeere	trock. Kieferwald	a Früchte	×	×	nein	Aug./Sept.	Blätter meiden, da giftig
Himbeere	lichte Wälder, Kahlflächen	a Früchte, Blätter	×	×	nein	Juli/Aug.	
Brombeere	Waldränder	a Blätter, Früchte	×	×	nein	Juli/Sept.	
Kräuter zu Nahrungszwecken							
Bärenlauch	feuchte Laubwälder	a Zwiebeln, Blätter	×	×	nein	Frühjahr bis Sommer	
Spitzwegerich	Wegränder, Wiesen, Triften	a Blätter	×	×	nein	Frühjahr bis Herbst	
Walderdbeere	Laubwälder	a Früchte	×	×	nein	Juli/Aug.	

1	2	3	4	5	6	7	8
Bäume und Sträucher zu Nahrungszwecken							
Birke	lichte Wälder auf sandigen nassen Standorten	c Knospen, Blätter junge Rinde	×	×	nein	Frühjahr bis Herbst	
Linde	Laub-Auewälder, Straßen	c Blätter Knospen	×	×	nein	ganzjährig	
Eichen	Laub- und Nadelwälder	c Rinde bei 20jährigen Bäumen, Eicheln	×	×	nein	ganzjährig Herbst	
Buche	lehmige Standorte	c Blätter, Knospen	×	×	nein	ganzjährig	
Knospen aller Laubbäume		c Knospen	×	×	nein		
Nadelbäume (Ki, Fi, Lä, Ta)		c Knospen, Maitriebe	×	×	nein	Mai/Juni	
Hagebutte	Hecken, Waldränder	a Früchte	×	×	nein	Herbst	Vitamin C
schwarzer Holunder	Hecken, Waldränder	a reife Früchte	×	×	grüne Früchte, Blätter	Herbst	
Vogelkirsche	Laubwälder, auf lehmigen Standorten, Waldränder	a reife Früchte	×	×	nein	Juli	

Tabelle der für die menschliche Ernährung brauchbaren Fauna

Bezeichnung	Vorkommen	Verwendbarkeit Fleisch	Fett	Eier	Genußtaugl. gekocht	roh	Bemerkungen
I. **Säugetiere**							Das Fleisch von fleischfressenden Tierarten ist nur in Ausnahmefällen zur Erhaltung des Lebens roh zu verzehren.
Rot-, Dam-, Reh-, Schwarz- und Muffelwild, Hasen, Gemsen, Kaninchen	Europa	×	×		×	×	
Igel, Füchse, Dachse, Biber, Hunde, Katzen, Eichhörnchen, Ratten, Mäuse	Europa	×	×		×	×	**Trichinengefahr!** Trifft auch bei Schwarzwild zu.
II. **Vögel**							
alle vorkommenden Vogelarten	Europa	×	×	×	×	×	Die Eier aller Vogelarten sind nur im Frühjahr und Sommer zu finden.
III. **Fische**							
alle vorkommenden Fischarten	Europa	×	×	×	×	×	Das Fleisch aller Fischarten ist nur in Ausnahmefällen zur Erhaltung des Lebens roh zu verzehren.
IV. **Kriechtiere, Lurche, Würmer, Schnecken**							
alle vorkommenden Arten	Europa	×	×		×		Bei Schlangen sind die Köpfe abzutrennen.

Merke:
Iß nur das, was du kennst!

Die für die Ernährung wichtigsten Sträucher und Kräuter sind in der Tabelle (S. 302) genannt.

Fauna:
Alle Vögel einschließlich ihrer Eier,
alle Säugetiere,
alle Fische,
alle Schnecken,
alle Schlangenarten (ohne Kopf).
Die für die Ernährung wichtigsten Tiere sind in der Tabelle (S. 305) genannt.

10.5. Möglichkeiten des Auffindens von Wasser

10.5.1. Auffinden von Wasser aus der Vegetation

Wasser kann aus der Vegetation, besonders in den Monaten März bis Mai, durch Anbohren bzw. Anzapfen folgender Holzarten in ausreichendem Maße gewonnen werden: Birke, Buche, Hainbuche, Ahorn.
Bei Birke ist Anzapfen während der gesamten Vegetationszeit lohnend.
Darüber hinaus werden in Europa – zwar örtlich bedingt – folgende stark wasserhaltige Früchte feldmäßig angebaut: Gurken, Melonen, Kürbisse, Rüben (aller Art).
Weiterhin ist in der freien Natur auf allen großblättrigen Pflanzen in den frühen Morgenstunden zusammengelaufener Tau vorhanden. Bei den Feldfrüchten ist diese Form des Wassers besonders bei allen Kohlarten sowie auf Rübenblättern reichlich vorhanden.

10.5.2. Auffinden von verdecktem Wasser mit Hilfe der Vegetation

Verdecktes Wasser oder Grundwasser in geringer Tiefe ist ohne weiteres nicht erkennbar. Mit Hilfe von einzelnen Pflanzen oder Pflanzengesellschaften ist hochanstehendes Wasser bis zu einer Tiefe von 1,5 m leicht auffindbar.

Auffinden von verdecktem Wasser mit Hilfe von Waldgesellschaften
Stieleichen – Hainbuchenwald
In ihrer natürlichen Zusammensetzung ist diese Waldgesellschaft durch das gemischte Vorkommen von Stieleichen, Weißbuche (Hainbuche), Birke als Holzart und mit dem massenweisen Auftreten von Adlerfarn und Pfeifengras gekennzeichnet. Die Höhe des Adlerfarns bzw. die Stärke des Auftretens des Pfeifengrases deutet die Tiefe des Grundwassers an.

Merke:
Je höher und dichter der Adlerfarn und je gedeckter das Vorkommen des Pfeifengrases, um so höher steht das Grundwasser an.

Im europäischen Wirtschaftswald ist die natürliche Zusammensetzung der Holzart Eiche, Buche, Hainbuche, Birke usw. durch die menschliche Nutzung kaum noch gegeben, Adlerfarn, Pfeifengras usw. sind aber auf den natürlichen Standorten noch vorhanden.

Erlenbruch
In der natürlichen Zusammensetzung ist diese Waldgesellschaft durch das Vorkommen von Erle, Moorbirke, Esche, Ulme und Faulbaum als Holzarten gekennzeichnet. Weiterhin sind massenweise Moose, Seggen, Sumpfdotterblume, Wasserschwertlilie, Frauenfarn, Schilf- und Sauerklee anzutreffen. Da diese Waldgesellschaft auf Niedermooren, Mooren und an moorigen Standorten vorkommt, ist in den niederschlagsreichen Jahreszeiten mit offenem Wasser zu rechnen. Zu den übrigen Jahreszeiten steht das Wasser in geringer Tiefe an.

10.5.3. Auffinden von verdecktem Wasser mit Hilfe der Ausformung des Reliefs

Mit Hilfe des Reliefs kann Wasser an der Hangsohle von Nord-, West- und Osthängen aufgefunden werden. Die günstigsten Stellen lassen sich durch das Vorkommen von Moosen, Binsen, Farnen usw. leicht auffinden. In Laubwäldern sind alle Vertiefungen, wie alte Gräben, kleinere und größere Vertiefungen, Mulden, Talsenken, insbesondere wenn sie mit Laub ausgefüllt sind, auf das Vorkommen von Wasser zu untersuchen. Meist ist nach Entfernen der meterdicken Laubschicht Wasser direkt auffindbar oder aus der feuchten unteren Laub- bzw. Humusschicht auspreßbar.

Hinweise zum Auffinden von offenem Wasser
In der offenen Landschaft weisen inselartige kleine Gehölzgruppen auf das Vorkommen von Wasser hin, es handelt sich meist um sogenannte Sölle (kesselartige Vertiefungen – Eiszeitrelikte), die meist mit Wasser gefüllt sind.
Desgleichen weisen reihenartig vorkommende Pappeln und Weiden auf das Vorhandensein von Wasserläufen hin. Die Hinweise für das Auffinden von verdecktem Wasser an Hängen gelten auch für das Auffinden von offenem Wasser. Besonders an bewaldeten Nord-, Ost- und Westhängen sind oftmals Quellen zu finden.
Bei hellen Sonneneinstrahlungen bzw. Mondeinstrahlungen reflektieren offene Gewässer sehr gut und sind in der offenen Landschaft weithin sichtbar.
Nach Regenfällen ist offenes Wasser in allen Wegevertiefungen und Löchern zu finden.
In den frühen Morgen- und Abendstunden sind Lautäußerungen von Was-

servögeln, wie Wildenten, Rohrdommeln, und von Fröschen kilometerweit vernehmbar. Hier ist immer offenes Wasser zu finden.
In der Dämmerung sind Wildenten und Wildgänse zu beobachten; wo sie einfallen, ist in der Regel offenes Wasser anzutreffen. Am Tage einfallende Störche weisen zumindest auf feuchte Stellen im Gelände hin. Besonders starke Wildwechsel von Schwarz- und Rotwild führen meist zu Wasserstellen. Soweit diese Wechsel Wege bzw. Straßen überqueren und einzelne Spuren von Wassertropfen zu finden sind, ist Wasser in unmittelbarer Nähe auffindbar. Das gleiche trifft zu beim Auffinden der sogenannten Mahlbäume (Mahlbäume sind dadurch erkennbar, daß sich an ihrem Stamm bis etwa 1 m Höhe feuchte bzw. angetrocknete Erdkrusten befinden).
Die Umgebung solcher Mahlbäume ist nach Suhlen (Schlammbadstellen des Rot- und Schwarzwildes) abzusuchen. Derartige Suhlen führen meist hochanstehendes Grund- oder Stauwasser bzw. offenes Wasser.

10.5.4. Reinigung des Wassers

Alles aus der Natur gewonnene Wasser sollte nach Möglichkeit abgekocht bzw. destilliert werden, soweit keine chemischen Mittel zur Reinigung zur Verfügung stehen.
Ausnahmen bilden
- Grundwasser,
- frisch aufgefangenes Regenwasser,
- Schmelzwasser von frisch gefallenem Schnee,
- Wasser aus Quellen,
- Wasser aus schnellfließenden Gebirgsbächen,
- frischer Tau.

Neben dem Abkochen besteht die Möglichkeit der Filtration. Zu diesem Zweck läßt man das Wasser wiederholt durch Sand bzw. Kies laufen, welcher in Rohren, Tüchern, Kopfschützern usw. festgehalten ist, bis das Wasser klar ist.

10.6. Jagd- und Fangmethoden

10.6.1. Jagd- und Fangmethoden für Säugetiere

Grundsätzlich können alle Säugetiere, insbesondere alle Wildarten, mit der Schußwaffe erlegt werden. Der sicherste Schuß auf alle Wildarten ist der Schuß breitseits auf das erste Drittel der Körperpartie über den Vorderläufen, der sogenannte Blattschuß. So getroffenes Wild bricht in der Regel nach kurzer Flucht tödlich zusammen. Weitere sofort tödlich wirkende Schüsse sind solche, die Kopf bzw. Wirbelsäule treffen; sie sind jedoch in den seltensten Fällen anzubringen.
Die Anwendung der Schußwaffe ist jedoch unter den gegebenen Umständen nicht immer möglich.

Als Jagd- und Fangmethoden können unter allen Bedingungen angewandt werden:
- Fang mit der Schlinge,
- Fang mit Hilfe von Fallgruben.

Die Herstellung einfacher Fallen (Knüppelfallen, Prügelfallen usw.) wird nicht empfohlen und nicht beschrieben, da sie zu aufwendig und zu auffällig sind.

Fang mit der Schlinge

Die Schlinge kann für alle Wildarten benutzt werden. Zur Herstellung von Schlingen läßt sich jeder beliebige Stahldraht von 1 bis 4 mm Ø je nach zu fangender Wildart benutzen.
Ebenfalls können Schnüre und Kabeldrähte verwandt werden.
Die Schlingen werden auf Wildwechseln, (Wildpfaden) so gestellt, daß das Wild beim Lauf mit Kopf und Hals in die Schlinge kommt. Sie ist so hoch anzubringen, daß die Vorderläufe (Vorderbeine) nicht in die Schlinge kommen. Besonders eignen sich zum Anbringen von Schlingen Dickungen (mannshohe Anpflanzungen) bzw. Stangenhölzer (dichte Anpflanzungen bis 8 m Höhe). Das Auslegen der Schlingen wird wie folgt durchgeführt.

In Dickungen

Die Schlinge wird am unteren Ende eines Baumes, Strauches oder Stubbens befestigt und, je nach der Größe des zu erwartenden Wildes werden der Durchlaß der Schlinge und die Höhe festgelegt.

Es gelten folgende Richtwerte:

Wildart	Höhe vom Erdboden	Durchlaßweite der Schlinge
Hase, Kaninchen, Rehwild, Muffelwild, Gemsen,	10 bis 15 cm	10 bis 15 cm
Schwarzwild	50 bis 60 cm	50 bis 60 cm
Rot- und Damwild	50 bis 120 cm	50 bis 60 cm

Der Durchlaß kann größer gewählt werden, wenn die Möglichkeit besteht, daß das Wild seitlich vorbei kann.
Größere Sicherheit ist gegeben, wenn zwei Schlingen seitlich verstellt angebracht werden.
Schlingen sind unter äußerster Vorsicht täglich in den frühen Morgenstunden zu kontrollieren. Ein zweiter Soldat sollte den Kontrollierenden sichern.
Es besteht immer die Gefahr, daß Schlingen bereits bemerkt worden sind und daß der Kontrollierende vom Forst- oder Jagdpersonal aus getarnter Stellung mit der Schußwaffe gestellt wird.

Im Stangenholz
Im Stangenholz werden Schlingen unter den gleichen Bedingungen angebracht wie in Dickungen. Durch Herunterbiegen eines Baumes und Einschieben desselben in 2 bis 3 m Höhe in die Seitenäste eines anderen Baumes wird eine Spannung erzielt. An einem solchen gebogenen Baum wird die Schlinge mit dem entsprechenden Durchlaß und der im vorigen Abschnitt angegebenen Höhe befestigt und mit Seitenästen gut getarnt. Geht ein Stück Wild in eine solche Schlinge, wird durch die Spannung und das sich daraus ergebende Hochziehen der Schlinge das Wild schnell und sicher getötet.

Fang mit Hilfe von Fallgruben
Fallgruben sind auf Wechseln anzulegen. Sie haben den Vorteil, daß sie sich besser tarnen lassen. Nachteil ist der hohe Zeitaufwand bei der Anlage. Unter Berücksichtigung des Zeitaufwands bei der Anlage wird der Bau von Fallgruben für kleineres Wild empfohlen.
Dafür eignen sich Gruben mit folgenden Ausmaßen:
40 bis 60 cm Breite, 150 cm Tiefe, 150 cm Länge.
Die Grube ist trapezförmig anzulegen, so daß die Sohlenbreite etwa 40 cm beträgt. Die Grube ist mit Reisig und Laub abzudecken, der Erdaushub ist sorgfältig zu beseitigen bzw. zu tarnen. Der Erfolg kann erhöht werden, soweit grobmaschige Netze, Drahtgewebe usw. zur Verfügung stehen. Dieses Material wird unter dem Abdeckmaterial über der Grube ausgelegt.

10.6.2. Fangmethoden für Fische

Allgemein sind zum Fang von Fischen Angeln bzw. Netze zu benutzen, die man leicht selber anfertigen kann. Es wird zweckmäßig sein, bei größeren fischreichen Gewässern die Gegend nach Reusen usw. abzusuchen und den Fang unter Beachtung der eigenen Sicherheit zu entnehmen. In Gräben und flachen Gewässern sind während der Laichzeit die Fische leicht mit behelfsmäßig hergestellten Speeren (angespitzte Stöcke) und Handschlingen zu fangen. Ebenso leicht lassen sich in dieser Zeit die Fische mit einem etwa 1 bis 1,50 m langen Draht bzw. Drahtseil erschlagen.
Während der Laichzeit sind die Fische besonders an seichten sonnigen Stellen zu finden. Die meisten heimischen Fischarten laichen von Mai bis Juni.
In schnellfließenden Bächen, besonders im Vorgebirgs- und Mittelgebirgsraum, ist mit Forellen zu rechnen, die mit den genannten Methoden leicht zu fangen sind.
Diese Fischart läßt sich unter Steinen, ausgespülten Uferböschungen usw. leicht mit der Hand greifen. Die mit der Hand gegriffenen Fische sind sofort an das Ufer zu schleudern, da sie sonst leicht aus der Hand rutschen. Alle Fischarten lassen sich leicht mit Hilfe von Detonationsmitteln fangen, da hier die Schwimmblase platzt. Diese Fangmethode ist jedoch auf Grund der entstehenden Detonationsgeräusche nicht immer anwendbar.
Eine Fangmethode im Winter ist das sogenannte Hechtdröhnen auf seichten, mit Spiegeleis bedeckten Gewässern. Die unter dem Spiegeleis stehenden und sichtbaren Hechte werden mit einem kräftigen Schlag auf das Eis

betäubt. Unmittelbar danach ist ein Loch in das Eis zu schlagen, um den betäubten Fisch zu entnehmen.

10.6.3. Fangmethoden für Vögel

Vögel lassen sich wie folgt erbeuten:
- durch Anwendung der Waffe; der sicherste Schuß ist seitlich bzw. von unten auf die Körperpartie;
- durch Schlingen (Dohnen) aus sehr dünnen Draht- bzw. Dederonfäden;
- durch Ausnehmen von Jungvögeln aus dem Nest;
- durch Fangen bzw. Erschlagen von brütenden Alttieren.

Die Anwendung von Schlingen bei Vögeln ist besonders im Herbst günstig, soweit Vogelbeeren (Ebereschen) zur Verfügung stehen. Die Schlinge ist aus ganz dünnem Material (Dederonfäden, ganz dünner Kupferdraht usw.) zu fertigen.
Da aber nur eine größere Anzahl von Schlingen Erfolg verspricht, dürfte diese Methode nur selten anwendbar sein.
Am erfolgversprechendsten ist das Absuchen der Umgebung nach Nestern und das Ausnehmen von Jungvögeln und Eiern. In den Abendstunden läßt sich unter Anwendung von Kopfbedeckung und Tüchern auch der brütende Altvogel leicht fangen oder erschlagen. In den Wintermonaten, bei lang anhaltendem Forstwetter, sammeln sich besonders Wasservögel an offenen Gewässern oder an eisfreien Stellen; sie lassen sich in den Abendstunden leicht fangen oder erschlagen, da sie meist stark entkräftet sind.

10.6.4. Fangmethoden für Kriechtiere, Insekten und kleinere Säugetiere

Kriechtiere, Insekten und kleine Säugetiere lassen sich während der Sommermonate leicht mit der Hand fangen. Besondere Fangmethoden sind nicht erforderlich. Da während dieser Zeit genügend Nahrungsmittel in der Natur vorhanden sind (Pflanzen, Fische, Vögel, Säugetiere), sollte nur im äußersten Notfall auf diese Tiere zurückgegriffen werden. Als besondere Delikatesse gelten Froschschenkel, Weinbergschnecken und Krebse, deren Fang keine Schwierigkeiten bereitet und die in sonnigen kalkreichen Gebieten sowie in den meisten Gewässern vorhanden sind.

Teil C

Schutzausbildung



1. Einsatz von Kernwaffen und chemischen Kampfstoffen durch den Gegner [635]

1.1. Kernwaffen

1.1.1. Mittel für den Einsatz von Kernsprengladungen

Kernsprengladungen können durch Raketen, Torpedos, Flugzeuge und durch die Artillerie an das Ziel gebracht werden. Oft werden auch Kernsprengladungen in Form gelenkter Minen (Kernminen) eingesetzt.
Die Art des Einsatzes richtet sich nach der zu lösenden Aufgabe und nach der Art und dem Standort des Ziels. Große Kernsprengladungen werden meist durch weitreichende ballistische Raketen und Bombenflugzeuge, kleine Kernsprengladungen durch Mittelstreckenraketen, Jagdbomber und die Rohrartillerie an das Ziel gebracht.

1.1.2. Kernminen

Kernminen sind Kernsprengladungen und stellen eine Art der Kernwaffen dar, mit denen sie die charakteristischen Vernichtungsfaktoren gemeinsam haben. Sie können auf oder unterhalb der Erdoberfläche und im Wasser in Verbindung mit konventionellen Sperren oder selbständig eingesetzt werden.
Die Kernminen werden durch die NATO-Landstreitkräfte vorwiegend in frühzeitig vorbereiteten Sprengschächte eingesetzt.
Besonders günstige Objekte für das Verlegen von Kernminen sind
- Straßen- und Eisenbahnanlagen (Brücken, Tunnel, Knotenpunkte);
- hydrotechnische Anlagen (Staudämme, Kanal- und Flußläufe);
- Versorgungseinrichtungen;
- Führungsstellen;
- günstige Geländeabschnitte (Gebirgspässe, Engen, Niederungsgebiete).

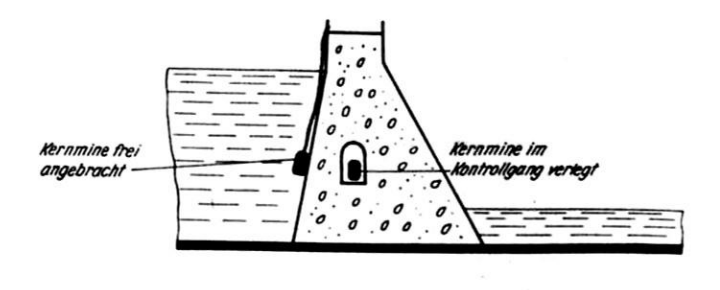
Kernminen können über Funk oder über Draht gezündet werden.

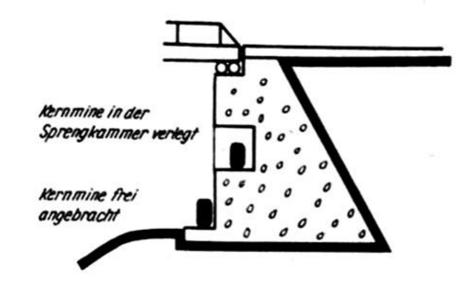
1.2. Chemische Kampfstoffe

1.2.1. Anwendungsmöglichkeiten chemischer Kampfstoffe

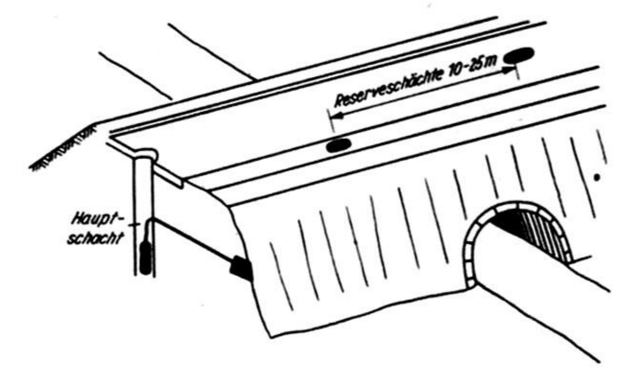
In den NATO-Staaten werden die chemischen Kampfstoffe oftmals in zwei Gruppen eingeteilt:
- durch Waffensysteme anwendbare Gefechts-ChKS;
- durch Angehörige von Spezialeinheiten oder angeworbene Agenten anzuwendende Sabotagegifte.

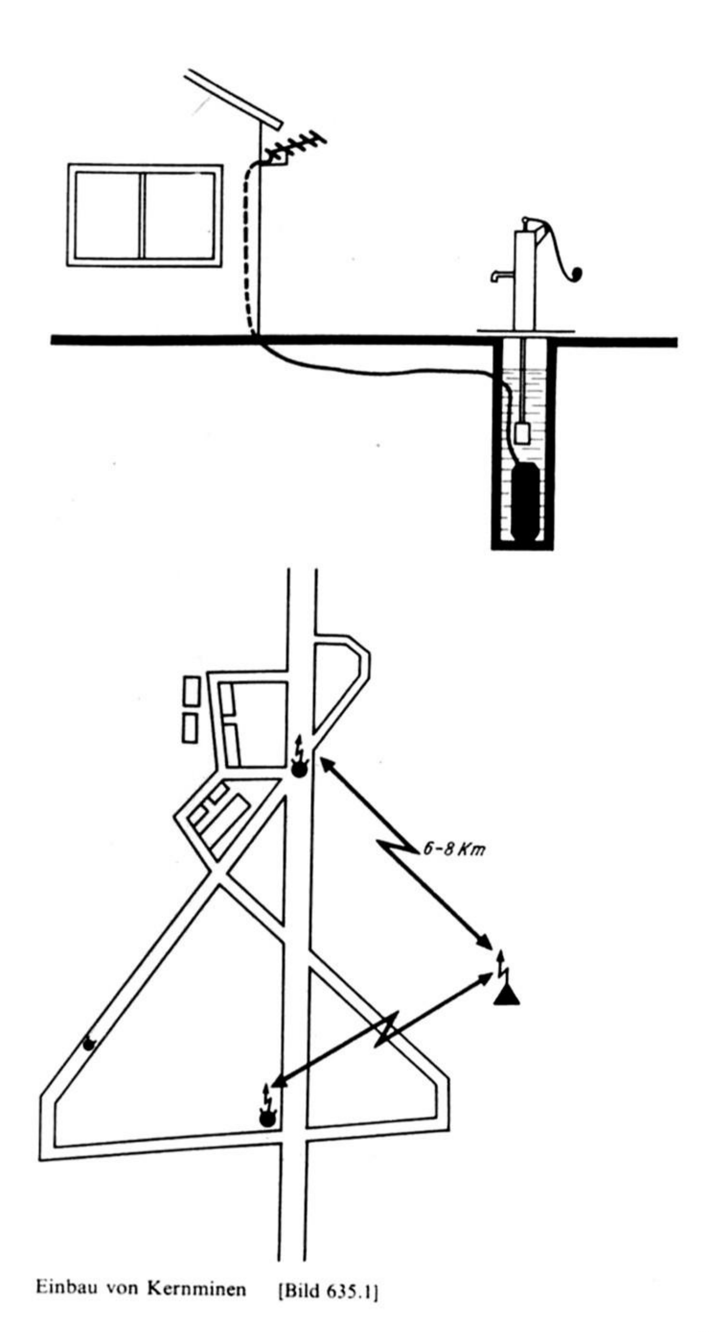
Als chemische Kampfstoffe, die durch Waffensysteme eingesetzt werden, haben vor allem die Kampfstoffe V-Kampfstoffe, Soman, Sarin, Yperit, Phosgen, CS und Psychokampfstoffe vom Typ BZ große Bedeutung. Diese chemischen Kampfstoffe können allein oder in taktischen Gemischen eingesetzt werden.


Kernmine frei angebracht
Kernmine im Kontrollgang verlegt


Kernmine in der Sprengkammer verlegt
Kernmine frei angebracht


Schacht mit Hilfe eines Bohrgerätes angelegt


Reserveschächte 10-25 m
Haupt-schacht



Einbau von Kernminen [Bild 635.1]

Die chemischen Kampfstoffe Tabun, Lewisit und Stickstoffyperit haben nur noch untergeordnete Bedeutung. Adamsit und Chloracetophenon werden besonders zur Terrorisierung von Zivilpersonen eingesetzt.
Ohne die Bedeutung der Sabotagegifte zu unterschätzen, spielen sie doch im allgemeinen Gefecht eine untergeordnete Rolle.
Zur Anwendung chemischer Kampfstoffe sind besonders Einsatzmittel geeignet, die bestimmten Forderungen entsprechen:
Die Einsatzmittel müssen eine überraschende Anwendung, einen massierten Einsatz und eine große Flächenvergiftung ermöglichen. Die Anwendung chemischer Kampfstoffe läßt sich nach zwei Prinzipien unterteilen:
- Luftvergiftung, um im Anwendungsraum schnell eine hohe Kampfstoffkonzentration zu schaffen, die zur Schädigung der dort handelnden Truppen über die Atmungsorgane und über Hautvergiftungen führt;
- Geländevergiftung, um bestimmte Geländeabschnitte zu sperren oder besondere Erschwernisse für die dort handelnde Truppe zu schaffen.

Einsatzmittel sind
- Mittel der Luftstreitkräfte: Bomben mit chemischer Füllung, Absprühgeräte und unbemannte Luftkampfmittel;
- Mittel der Raketen- und Rohrartillerie: Raketen mit chemischer Füllung, reaktive Werfer, Systeme der Rohrartillerie und Granatwerfer;
- sonstige Einsatzmittel: Minen mit chemischer Füllung und Aerosolgeneratoren.

1.2.1.1. Raketen mit chemischer Ladung

Sie sind besonders geeignet zur Anwendung hochtoxischer chemischer Kampfstoffe, z. B. V-Kampfstoffe, Soman und Sarin, wenn große Gebiete über längere Zeit vergiftet werden sollen. Je nach der Konstruktion (Behältertyp oder Kassettentyp) können sowohl Luft- als auch Geländevergiftungen erzielt werden.
Mit diesen Einsatzmitteln sucht der Gegner das Überraschungsmoment zu nutzen. In den Armeen der imperialistischen Staaten ist man der Ansicht, daß für den Einsatz chemischer Kampfstoffe besonders Raketen vom Typ *Honest John* und *Sergeant* zweckmäßig sind. Mit den Raketen sollen vorwiegend Ziele bekämpft werden, die außerhalb der Reichweite der Artillerie liegen und durch die Luftstreitkräfte nicht bekämpft werden können.

1.2.1.2. Reaktive Geschosse mit chemischer Füllung

Sie sind geeignete Mittel für Großflächenvergiftungen und Überfälle auf Truppen. Diese Anwendungsmittel erfüllen besonders gut die Forderungen nach Überraschung, Massierung und großflächigem Einsatz. Sie haben eine hohe Schußfolge. Durch reaktive Geschosse werden hauptsächlich kurzwirkende, hochtoxische chemische Kampfstoffe in Salven verschossen.

1.2.1.3. Bomben mit chemischer Füllung

Sie sind wichtige Einsatzmittel der Luftwaffe für chemische Kampfstoffe. Die Bomben enthalten etwa 60 Prozent Kampfstoff (bezogen auf die Gesamtmasse der Bombe) sowie eine Sprengladung und sind mit Aufschlag- oder Zeitzündern ausgerüstet. Bei der Detonation entsteht nur ein flacher Bombentrichter (bei Zeitzünder muß kein Trichter entstehen). Zum Vergiften der Luft werden vorrangig große Bomben (100 bis 1000 kp) eingesetzt.
Zur Vergiftung der lebenden Kraft werden besonders Bomben mittleren Kalibers mit Distanzzünder verwendet (eine 250-kp-Bombe, mit Yperit gefüllt, kann bei einer Detonationshöhe von 100 m bis zu 5000 m^2 Fläche vergiften). Vor allem werden aber Kassettenbomben eingesetzt. Die in der Kassette enthaltenen kleinen Bomben werden in einer geringen Höhe über dem Ziel aus der Kassette herausgeschleudert und vergiften bei der Detonation auf der Erdoberfläche große Flächen.

1.2.1.4. Absprühgeräte

Diese Einsatzmittel für chemische Kampfstoffe haben in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen und stellen heute das wichtigste Einsatzmittel der Luftwaffe dar. Mit Absprühgeräten können aus niedrig fliegenden Flugzeugen große Flächen (mit einem Flugzeug bis zu 10 km^2 und mehr) mit seßhaften chemischen Kampfstoffen vergiftet werden. Beim Absprühen aus dem Flugzeug bilden sich hinter diesem hell oder dunkel gefärbte Schwaden, die relativ schnell auf den Boden herabsinken. Die Kampfstoffwolken werden dabei durch den Wind auf eine große Fläche verteilt.

1.2.1.5. Granaten mit chemischer Füllung

Die Rohrartillerie kann chemische Granaten verschiedener Konstruktion und Zweckbestimmung einsetzen. Man unterscheidet Granaten mit Splitterwirkung und Granaten mit geringer Splitterwirkung. Granaten mit Splitterwirkung werden meist mit nerven- oder hautschädigenden Kampfstoffen gefüllt. Durch die verhältnismäßig große Sprengladung wird der Kampfstoff bei der Detonation der Granate in einen aerosolähnlichen Zustand versetzt, es bildet sich eine Kampfstoffwolke. Chemische Granaten mit Splitterwirkung sind nur mit einer geringen Sprengladung versehen, die gerade ausreicht, den Geschoßmantel zu sprengen. Darum ist der Detonationstrichter flach und von kleinem Durchmesser.
Mit dem Einsatz chemischer Kampfstoffe ist vor allem abends, nachts und in den frühen Morgenstunden zu rechnen. Der Einsatz ist besonders bei Windgeschwindigkeiten von 2 bis 4 m/s und beim Fehlen von Niederschlägen günstig.

Kennzeichnung der mit chemischen Kampfstoffen gefüllten Granaten
Die Grundfarbe der Munition ist grau. Auf diesem Untergrund sind mehrere Streifen angebracht, die den Kampfstofftyp bezeichnen und die Art des

Sprengstoffs angeben, der die Munition zur Detonation bringt. Jeder Kampfstoff hat eine Tarnbezeichnung, die ebenfalls aufgetragen ist.
Folgende Tarnbezeichnungen werden bei der NATO verwandt:

GA	Tabun	CG	Phosgen
GB	Sarin	CS	CS
GD	Soman	CN	Chloracetophenon
VX	V-Kampfstoffe	CNC,	Chloracetophe-
HD	Yperit (rein)	CNB	nongemische
HT, H	Yperit-Gemische	BZ	BZ
HN	Stickstoffyperit	DM	Adamsit
L	Lewisit		

Markierung der chemischen Munition

Munitionsart	Grundfarbe der Munition	Anzahl und Farbe der Ringe	Farbe der Beschriftung	Bemerkung
nicht seßhafte ChKS (Phosgen)	grau	1 grüner R.	grün	hinter der Tarnbezeichnung
seßhafte ChKS (Yperit)	grau	2 grüne R.	grün	»GAS«
nervenschädigende ChKS	grau	3 grüne R.	grün	
Reizstoffe	grau	1 roter R.	rot	hinter der Tarnbezeichnung
Psychokampfstoffe	grau	2 rote R.	rot	RIOT

1.2.1.6. Aerosolgeneratoren

Sie können zur Herstellung hoher Kampfstoffkonzentrationen über einen längeren Zeitraum im offenen Gelände eingesetzt werden. Diese Einsatzmittel sind so konstruiert, daß durch thermische oder mechanische Verfahren der Kampfstoff als Aerosol in der Luft fein verteilt wird. Gegenwärtig haben die Aerosolgeneratoren für den Einsatz von Psychokampfstoffen und Reizstoffen Bedeutung. Die Generatoren werden unter Berücksichtigung der Windrichtung in der Nähe der Vergiftungsobjekte aufgestellt oder durch Abwurf mittels Fallschirmen eingesetzt.

1.2.1.7. Chemische Minen

Sie werden vorwiegend zur Vergiftung von Sperren, wichtigen Straßen- und Geländeabschnitten eingesetzt. Chemische Minen sind einfache Blechbehälter mit der Kampfstoffüllung (V-Kampfstoffe oder Yperit), dem Sprengsatz und dem Zünder. Der Abstand beim Verlegen der Minen beträgt

etwa 10 m. Die Minen werden elektrisch oder mechanisch gezündet. Beim Sprengen der Mine wird der Kampfstoff durch die Wirkung des Sprengsatzes weggeschleudert, fällt in Tropfenform auf die Erdoberfläche zurück und vergiftet das Gelände.

1.2.2. Einsatz von Sabotagegiften

1.2.2.1. Anwendungsmöglichkeiten

Sabotagegifte sind Chemikalien oder Toxine (Stoffwechselprodukte von Bakterien, Pflanzen und Tieren) zur Schädigung von Menschen, Tieren und Pflanzen. Dabei ist eine feste Abgrenzung von den Gefechts-ChKS nicht möglich, da z. B. nervenschädigende und hautschädigende Kampfstoffe ebenfalls wirksame Sabotagegifte sein können.

Sabotagegifte sollen durch Angehörige von NATO-Spezialeinheiten oder Agenten eingesetzt werden, um

- das Vertrauen der Bevölkerung zu ihrem Land unmittelbar vor Kriegsausbruch zu zerstören;
- die Verteidigungsfähigkeit zu vermindern;
- die handelnden Truppen vor allem durch die Anwendung auf Stäbe und Versorgungslager zu schwächen.

Im allgemeinen haben Sabotagegifte folgende Eigenschaften:

- hohe Toxität, d. h. tödliche Wirkung kleinster Mengen;
- farb-, geschmack- und geruchlos;
- physikalische und chemische Beständigkeit, wenig Möglichkeiten zur Entgiftung;
- verzögerter Wirkungseintritt, damit Zeit zum Verwischen der Spuren des Anwenders besteht;
- im vergifteten Objekt und im Organismus schwer feststellbar;
- außergewöhnliche Giftwirkung, für die selten Gegenmittel vorhanden sind.

Als Übertragungsmittel auf dem Gebiet der **Verpflegungsversorgung** dienen besonders nicht mehr der Zubereitung unterliegende Nahrungsmittel (Molkereiprodukte, Speisefette, verarbeitetes Fleisch, Brot und Getränke). Daher sind vor allem Angriffe mit Sabotagegiften auf Verpflegungsstellen höherer Stäbe, Verpflegungslager, Feldbäckereien und Schlachtabteilungen zu erwarten.

Zur Vergiftung von **Trinkwasser und Getränken** einsetzbare Sabotagegifte vereinen hohe Toxität mit guter Wasserlöslichkeit und Beständigkeit. Das trifft z. B. auf V-Kampfstoff, Sarin, Soman und Yperit zu. Weitere Wasservergiftungsmittel sind Nikotin, Colchicin, Natriumfluoracetat, Selenite, Arsenite, Arsenate, Strychninsulfat, Alkalifluoride, Arsentrioxid (Arsenik) sowie Alkalinitrite.

Zur Vergiftung von bewußt zurückgelassenen **Führungsdokumenten, Technik, Mobiliar, Bekleidung und Ausrüstung** setzt der Gegner vor allem seßhafte Sabotagegifte ein, die durch die Haut schnell aufgenommen werden. Dazu eignen sich V-Kampfstoffe, Yperit, Akonitin sowie Nikotin.

1.2.2.2. Typische Sabotagegifte

Übersicht über zu erwartende Sabotagegifte

Sabotagegift	Vorkommen	tödliche Dosis für einen Menschen in g	Symptome der Vergiftung
Alkalifluoride (NaF, KF)	Holzschutz- Schädlingsbekämpfungsmittel, Glas- und Keramikindustrie	4–5	Übelkeit, blutige Brechdurchfälle, Schwäche, Fieber
Alkalinitrite ($NaNO_2$, KNO_2)	Sprengstoff- und Farbenindustrie	4	Kopfschmerzen, Schwindel, Erbrechen, Bewußtlosigkeit, Krämpfe
Alkalizyanide (KCN, NaCN)	Metallindustrie, Plastchemie	0,2 (KCN)	Erbrechen, Atemnot, Tränen- und Speichelfluß, Krämpfe, Bewußtlosigkeit.
Arsentrioxid, Arsenite, Arsenate	Schädlingsbekämpfung, Farben-, Glas- und Keramikindustrie	0,1–0,3	Krämpfe, Übelkeit, Durchfälle, Durst, Sprech- und Schluckbeschwerden
Brechweinstein	Schädlingsbekämpfung (Fraßgift)	0,2	wie Arsentrioxid
Alkaloide (Nikotin, Strychnin, Akonitin, Atropin)	Pflanzen (Tollkirsche, Bilsenkraut, Alraune, Eisenhut) und Pharmazie	0,005 (Akonitin) bis 0,05 (Nikotin)	Muskelschwäche, Krämpfe, Lähmungen, Übelkeit
Abkömmlinge der Fluorcarbonsäuren	Schädlingsbekämpfung, Lösch- und Kältemittel	0,05	Erbrechen, Erregungs- und Angstzustände, Krämpfe, Lähmungen
Metallkarbonyle	Antiklopfmittel	0,5 – 1	Kopfschmerzen, Blässe, Krämpfe, Durchfall
Organobleiverbindungen	Antiklopfmittel	0,5 – 1	wie Metallkarbonyle
Kantharidin	Insektengift	0,05	Brennen, Blasenbildung auf der Haut, Erregung, Krämpfe
Schlangengifte			Angst, Übelkeit, Erbrechen, Lähmung
Pilzgifte	Knollenblätterpilz, Fliegenpilz	0,01 – 0,1	Erbrechen, Bauchkrämpfe, Atemnot, Bewußtlosigkeit

Teil D
Allgemeine Ausbildung



Die entsprechenden Abschnitte aus dem »Handbuch Militärisches Grundwissen« und aus dem »Handbuch für mot. Schützen« treffen auch für die Ausbildung der Fallschirmjäger zu.
Die Bedingungen des Einsatzes im gegnerischen Hinterland erfordern darüber hinaus Kenntnisse über den Inhalt der folgenden Abschnitte.

1.1. Bergen Geschädigter im Einsatzraum

Im Einsatzraum Geschädigte werden im Rahmen der Selbsthilfe und gegenseitigen Hilfe geborgen.
Wegen der Besonderheiten des Einsatzes haben die Selbsthilfe und gegenseitige Hilfe sowie das Bergen besondere Bedeutung für die Erhaltung des Lebens der Geschädigten.
Bei Aufbruch der Fallschirmjägergruppe zum Hinterhalt bzw. Überfall kann sie Geschädigte und Kranke auf dem Warteplatz oder in der Basis zurücklassen. Nach Erfüllung des Kampfauftrags wird den während des Einsatzes Geschädigten spätestens im Sammelpunkt die Erste Hilfe erwiesen. Anschließend werden sie zum Warteplatz, zur Basis oder zum Platz der Wiederaufnahme abtransportiert.

1.2. Maßnahmen zur Steigerung der Leistungsfähigkeit

1.2.1. Maßnahmen in Vorbereitung auf einen Einsatz

Physische Vorbereitung:
Die körperliche Vorbereitung auf die während eines Einsatzes auftretenden Belastungen wird gewährleistet durch
- ausreichenden Schlaf vor dem Einsatz;
- aktive Erholung durch Lockerungs- und Entspannungsübungen;
- Konditionierung durch Kreis-, Intervall-, Ausdauer- und Geschicklichkeitstraining.

Vor jedem Einsatz müssen Bekleidung und Ausrüstung in einwandfreiem Zustand sein. Drückendes Schuhwerk oder scheuernde Kleidungsstücke können sich während des Einsatzes leistungsmindernd auswirken!
Besonders zu beachten sind die Forderungen der Marschhygiene:
- Füße nicht unmittelbar vor oder am Abend vor dem Einsatz waschen;
- keine neuen Socken bzw. Fußlappen tragen;
- Schuhwerk überprüfen.

Merke:
Störungen des Wohlbefindens (Kopfschmerz, Zahnschmerz, Fußschäden u. a. m.) vor dem Einsatz behandeln lassen! Während des Einsatzes haben sie erheblichen Konzentrationsverlust zur Folge.

Psychische Vorbereitung:
Die psychische Vorbereitung des Einzelkämpfers erfordert
- die propagandistische Vorbereitung durch politisch-moralische Erziehungs- und Aufklärungsarbeit;
- die präzise Einweisung in die Aufgabenstellung, ihre Vorteile und Gefahren;
- die exakte Einweisung über den Gegner;
- die Einweisung in die Besonderheiten des Einsatzgebiets (Klima, Vegetation, Wasservorkommen usw.);
- die Beseitigung von Angst und Spannungen, Festigung des kollektiven Zusammenhalts;
- Einweisung in die Organisation der Selbsthilfe und gegenseitigen Hilfe bei Schädigungen während des Einsatzes.

Jeder Einzelkämpfer muß überzeugt sein, daß ihm im Fall einer Schädigung Hilfe erwiesen wird, er muß darüber hinaus die Selbsthilfe beherrschen und mit den notwendigen Mitteln ausgerüstet sein.

1.2.2. Maßnahmen zur Vorbeugung gegen Ermüdung und Erschöpfung

Erhalten der Leistungsfähigkeit während des Einsatzes
Entscheidende Voraussetzung ist die zweckmäßige Vorbereitung aller Soldaten auf den bevorstehenden Einsatz.
Die Klarheit und Zweckmäßigkeit der Aufgabenstellung und ihre Erfolgssicherheit, die Zusammensetzung des Kollektivs und dessen Kampferfahrung üben einen bestimmenden Einfluß auf die Leistungsfähigkeit aus.

Leistungserhaltende Faktoren
Der rationelle individuelle und kollektive Kräfteeinsatz, rasche und erfolgreiche Aktionen, geringe Verluste im Kampfkollektiv, zweckmäßige Ernährung durch Konzentrate und die Gewährleistung kurzer Schlafpausen wirken leistungserhaltend und lassen hohe Belastungen zu.
Leistungserhaltend wirken besonders der politisch-moralische Zustand, der Ausbildungsstand und das annähernd gleiche konditionelle Niveau der Angehörigen der Einsatzgruppe.
Die psychischen Faktoren wirken außerordentlich stark stimulierend auf das Leistungsniveau des Kollektivs.

1.3. Hinweise zur Ernährung

1.3.1. Allgemeines

Nahrung und Ernährung beeinflussen entscheidend das Verhalten des Menschen. Sie fördern bei richtigem Verhältnis zwischen den Grundnährstoffen (Eiweiß, Fette und Kohlehydrate) sowie einem ausreichenden Angebot an Vitaminen, Mineralien und Spurenelementen eine gesunde körperliche und geistige Entwicklung und den Erhalt der Kampf- und Leistungsfähigkeit.

Der Nahrungsbedarf ist neben dem Alter auch abhängig von der Intensität und Dauer körperlicher und geistiger Belastungen sowie von verschiedenen Umweltfaktoren.

Forderungen an eine optimale Ernährung

Hohe physische und psychische Belastungen, die bei schnellen, erfolgreichen Aktionen unvermeidlich sind, erfordern eine zweckmäßige, auf die Erhaltung und Festigung des körperlichen Leistungsvermögens ausgerichtete Ernährung.
Ernährungsmängel zeigen sich u. a. in
- rascher Ermüdbarkeit und Schläfrigkeit;
- Konzentrationsschwäche;
- absinkender Leistungsfähigkeit und
- erhöhter Anfälligkeit gegenüber Infektionskrankheiten.

Eine den zu erwartenden Belastungen entsprechende Ernährung sollte etwa aus 58 Prozent Kohlenhydraten, 30 Prozent Fetten und 13 Prozent Eiweiß bestehen.
Der erforderliche Vitamin- und Mineralienbedarf soll durch ein reichliches Angebot an Obst, Rohgemüse, Milch und Milchprodukten gedeckt werden.
Nahrungsmittelkonzentrate sind auf die Dauer keine vollwertigen Nahrungsmittel. Sie überbrücken jedoch bestimmte Belastungsspitzen und sind wegen ihres geringen Volumens, ihres relativ hohen Sättigungsgrades sowie Energieinhalts für die Ernährung während eines Einsatzes gut geeignet.

1.3.2. Ernährungsmöglichkeiten, die die Natur bietet

Die Ernährung aus natürlichen Nahrungsquellen birgt eine Reihe von Gefahren in sich, die eine genaue Unterscheidungsfähigkeit von Genießbarem und Giftigem voraussetzt.

Merke:
Keine unbekannten oder nicht als sicher genießbar bekannten Nahrungsmittel verwenden!

1.3.2.1. Wild

Auffällig zutrauliches, gehetztes und krank aussehendes Wild nicht verwenden! Auch nicht berühren – Tollwutgefahr! Wild mit auffälligen Organveränderungen (Leber, Herz, Lunge, Muskulatur und Darmschlingen) verwerfen.

Merke:
Wild nicht roh genießen!
Nur offensichtlich gesundes Wild verwenden!

Beachte:
Wild kann wegen seines natürlichen Flucht- und Wandertriebs über weite Entfernungen Träger von radioaktiven, chemischen und biologischen Schadstoffen sein!
Auffällige Wunden, Hautveränderungen, Parasitenbefall oder Gerüche können Zeichen einer Aktivierung, Vergiftung oder Verseuchung des Wildes sein!

1.3.2.2. Fische und andere Wassertiere

Fische und andere Wassertiere aus sumpfigen und stehenden Gewässern, träge und an der Oberfläche schwimmende Fische, die sich anormal verhalten, sind nicht zu verwenden.
- Fische gründlich waschen und schuppen!
- Nicht roh verzehren!
- Muscheln, Uferschnecken, Frösche und Krebse nur nach ausgiebigem Waschen und gekocht verwenden!

1.3.2.3. Wildgeflügel und ihre Eigelege

Wildgeflügel und ihre Eigelege sind oft Träger von Krankheitserregern (Erreger infektiöser Darmerkrankungen).

Beachte:
Geflügel und Eier nur gründlich gekocht oder gebraten verzehren!
Vor dem Braten oder Kochen gut säubern!
Keine Innereien verwenden!
Krank aussehendes Geflügel verwerfen!

1.3.2.4. Pflanzliche Nahrungsmittel

Es können gegessen werden:
- Pflanzen, Gräser und Pilze;
- Früchte und Beeren;
- Getreide, Nüsse und die Innenrinde von Bäumen.

Merke:
Genaue Kenntnis über die Genießbarkeit eines in der Natur vorkommenden Nahrungsmittels ist unerläßlich!
Keine unbekannten Früchte, Beeren oder Pilze verzehren!
Am häufigsten werden Vergiftungen durch den Knollenblätterpilz, die Tollkirsche, den Stechapfel und durch das Mutterkorn (an Roggengetreide) verursacht.

1.3.3. Flüssigkeitsbedarf und Flüssigkeitszufuhr

1.3.3.1. Flüssigkeitsbedarf

Alle Stoffwechselvorgänge im menschlichen Organismus sind an wäßriges Milieu gebunden. Der Anteil des Wassers am Körpergewicht eines erwachsenen Mannes beträgt 40 bis 68 Prozent.
Eine Wasserverarmung des Organismus von nur 5,0 Prozent führt zu einer erheblichen Leistungsminderung, 11,0 bis 15,0 Prozent Wasserverarmung führen nach 2 bis 7 Tagen zum Tode.
Durstperioden, starkes Schwitzen, Erbrechen, Durchfälle und alle schweren Erkrankungen stören den Wasserhaushalt.
Ein Mensch von 70 kg Körpergewicht benötigt bei üblichen Anstrengungen etwa 2,5 bis 3,0 l Flüssigkeit täglich.
Bereits der Verlust von 1 bis 2 l Flüssigkeit durch Schwitzen und gesteigerte körperliche Belastung erzeugt Durst. Der Verlust von 4 bis 5 l verursacht bereits ernste Störungen.

1.3.3.2. Flüssigkeitszufuhr während des Einsatzes

Der Flüssigkeitsbedarf des Menschen wird nicht nur durch die Zufuhr von Flüssigkeit, sondern auch durch den Wassergehalt fester Nahrungsmittel gedeckt.
Frische Früchte und Gemüse, Fisch und Milch enthalten 80 bis 90 Prozent Wasser!
Während des Einsatzes wird der Flüssigkeitsbedarf vor allem durch die mitgeführte Einsatznorm gedeckt.

Merke:
Häufiges Trinken führt zu vermehrtem Schwitzen und so zu einem erhöhten Wasser-Salz-Verlust!
Befohlenes Trinkregime streng einhalten!
Kauen von Obstkernen oder Kaugummi wirkt vorbeugend gegen den Durst!

Mögliche Wasserbezugsquellen während des Einsatzes sind
- zentrale Wasserversorgungsanlagen (Molkereien, Wasserwerke, Bäckereien und ähnliche Betriebe);
- Brunnenanlagen (Vorsicht! Können vergiftet sein!)
- Quellen;
- aufgefangenes Regenwasser.

Merke:
In verdächtigem Gelände (Einwirkung von KBC-Waffen) kein Wasser entnehmen!

Das Abstreifen des Taus von Gräsern und Pflanzen in unverdächtigem Gelände bietet eine weitere Möglichkeit für die Gewinnung von Wasser.

Großblättrige Gewächse sammeln in ihren schalenförmig geformten Blättern oft erhebliche Mengen reinen Regenwassers!

1.3.3.3. Anforderungen an das Trinkwasser

Trinkwasser soll geruchlos, farblos, klar und durchsichtig, wohlschmeckend und kühl sein.

Merke:
Wasser aus unaufgeklärten Wasserstellen nur nach Abkochen zum Trinken verwenden.

1.4. Jahreszeitlich bedingte Schädigungsmöglichkeiten

Es gibt viele Erkrankungen, Vergiftungen, Verletzungen und ander Schädigungen, die überwiegend in einer bestimmten Jahreszeit auftreten. Die Kenntnis dieser Erkrankungshäufungen und -ursachen macht es möglich, gezielte vorbeugende Maßnahmen vor oder während des Einsatzes zu treffen.

1.4.1. Erfrierungen

1.4.1.1. Ursachen

Temperaturen unter +6 °C können örtliche Gewebsschäden hervorrufen. Es kommt durch den örtlichen Kältereiz zu einer Drosselung der Blutzufuhr im betroffenen Gewebe.
Erfrierungen werden begünstigt durch
- mangelhafte Abhärtung;
- unzweckmäßige und feuchte Bekleidung;
- Schwächung durch Krankheit, Blutverlust, Erschöpfung oder Alkoholmißbrauch.

Merke:
Geschädigte, besonders solche mit größerem Blutverlust, sind akut erfrierungsgefährdet!
Warm einhüllen (Mantel, Zeltbahn, Decke)!
Wenn möglich, Wärme zuführen!

1.4.1.2. Erfrierungsgrade

1. Grad Rötung und Schwellung der Haut mit Jucken und Brennen. Bei plötzlicher Erfrierung (extreme Kälte) schneeweiße, gefühllose Haut. Prickelnde Schmerzen.
2. Grad Blaurote, kalte und gefühllose Haut mit Blasenbildung. Starke Schmerzen.

3. Grad Tieferliegende Gewebsschichten sind mitgeschädigt. Haut ist dunkelblau gefärbt, stark gespannt und mit braunen Blasen bedeckt. Starke Schmerzen.
4. Grad Totalvereisung bei Abkühlung des Gewebes unter —2°C führt zum Gewebstod.

1.4.1.3. Selbsthilfe und gegenseitige Hilfe

- Erfrorene Körperteile nicht reiben oder massieren;
- Blasen nicht öffnen;
- lockeren, trockenen und keimfreien Verband anlegen (keine Öle, Fette oder Puder verwenden!);
- Geschädigten warm einpacken;
- wenn möglich, allmähliche Wärmezufuhr;
- bei erhaltenem Bewußtsein warme Flüssigkeiten zu trinken geben;
- Schmerzbekämpfung (weiße Plastspritze aus dem Medizinischen Schutzpäckchen anwenden!).

1.4.2. Allgemeine Unterkühlung

1.4.2.1. Ursachen

Kämpfer, die schutzlos und mangelhaft bekleidet strengem Frost, Kälte, Nässe und Wind ausgesetzt sind, besonders Geschädigte, Erschöpfte und Durchnäßte, sind gefährdet.

Merke:
Bei Unterkühlung sind keine Zeichen einer Erfrierung sichtbar.
Erste Anzeichen einer Unterkühlung sind
- Gliederschwere;
- starke Schlafneigung;
- Gangunsicherheit;
- Gleichgültigkeit;
- Gänsehaut und Kältezittern.

Die anfangs bestehenden Kälteschmerzen schwinden, es tritt eine zunehmende Empfindungslosigkeit, Kältestarre und Teilnahmslosigkeit ein.

1.4.2.2. Erste Hilfe

1. Schnelle Erwärmung des Körpers, möglichst heiße Umschläge auf die Nackengegend legen!
2. Körper des Geschädigten reiben oder bürsten!
3. Bei verlangsamter oder aussetzender Atmung Atemspende durchführen!
4. Bei erhaltenem oder wiedererlangtem Bewußtsein warme Getränke verabreichen!

Merke:
Keinen Alkohol zu trinken geben!
Unterkühlte nicht tragen, sondern zur Aufwärmung laufen lassen. Ist das nicht möglich, warm zudecken!

1.4.3. Erschöpfung

1.4.3.1. Ursachen

Mangelhafter Konditionszustand, außergewöhnliche Anstrengungen in schwüler und unbewegter Luft, mangelnder Schlaf, Nikotin- und Alkoholmißbrauch, Hunger und Durst.

Merke:
Erschöpfte sind gleichgültig, blaß und haben gelegentlich einen unregelmäßigen Puls. Sie sind nicht mehr in der Lage, weiterzugehen!

1.4.3.2. Selbsthilfe und gegenseitige Hilfe

- Einlegen einer Ruhepause;
- für frische Luft sorgen, beengende Kleidung öffnen;
- wenn möglich, Tee oder Kaffee mit Zucker zu trinken geben;
- bei Wiederaufnahme des Marsches mit geringem Tempo beginnen, Gepäck und Ausrüstung abnehmen.

1.4.4. Schädigungen durch Pflanzengifte

Pflanzen, ihre Bestandteile, Blütenstaub, Harze, Milchsäfte und Drüsensekrete sind häufig Ursache lokaler und allgemeiner Erkrankungen.
Diese auf einer Überempfindlichkeitsreaktion des Körpers beruhenden Allergien führen zu erheblichen Störungen des Wohlbefindens und der Leistungsfähigkeit.
Typische Erkrankungen sind Nesselfieber, Heuschnupfen, Augenbindehautentzündungen, allergische Erkrankungen der Atemwege u. a. m.
Allergien können für den Erkrankten überraschend auftreten. Sie sind nicht immer Saisonkrankheiten.

1.4.5. Allergien verursachende Pflanzen

Primeln, Arnika, Narzissen, Tulpen, Herbstzeitlose, verschiedene Farne, Goldregen, Lein und verschiedene Wiesenkräuter.

1.4.5.1. Allgemeine Zeichen von Allergien

- Quaddel- und Blasenbildung;
- intensive Hautrötung mit starkem Juckreiz;

- Kopfschmerzen und Lichtscheu;
- Fieber;
- Kreislaufbeschwerden;
- Störungen der Atemtätigkeit.

1.4.5.2. Selbsthilfe und gegenseitige Hilfe

Die Selbsthilfe und gegenseitige Hilfe richtet sich nach der Art, der Stärke und dem Umfang der Krankheitserscheinungen.
Im allgemeinen ist es zweckmäßig,
- kühlende Umschläge auf die betreffenden Körperstellen zu legen;
- juckreizstillende Puder und Gelpräparate aufzustäuben bzw. aufzubringen.

Merke:
Die endgültige Behandlung muß dem Arzt vorbehalten sein.

Die Mehrzahl solcher Pflanzenallergien bildet sich bei Meiden des Schadstoffs von selbst zurück.
Wenn im Zusammenhang mit einer Allergie jedoch Atembeschwerden auftreten, besteht infolge möglicher Verengung oder Verlegung der Luftwege durch Schleimhautschwellung akute Lebensgefahr!
Luftwege freihalten, Atemspende durchführen!

1.5. Vergiftungen durch Pflanzen und Früchte

Vergiftung durch Mutterkorn
Mutterkornvergiftungen können durch den Genuß von Roggengetreide auftreten und zeigen sich in
- Übelkeit und Erbrechen;
- heftigen Darmkoliken;
- starkem Durchfall;
- Krämpfen mit Krallenstellung der Finger;
- Lähmungen;
- tiefer Bewußtlosigkeit.

Erste Hilfe
- Bei Bewußtlosen stabile Seitenlagerung;
- Atemspende;
- Bewußtlosen nicht zum Erbrechen bringen!
- Wenn vorhanden und der Geschädigte bei Bewußtsein ist, reichlich Tierkohle oder Haferschleim geben!

Vergiftungen durch Tollkirschen, Stechapfel oder Bilsenkraut
Nach dem Verzehr dieser atropinhaltigen Früchte kommt es zu
- starker Trockenheit im Mund;
- Durstgefühl;

- Sehstörungen;
- Schwindelanfällen;
- Pupillenerweiterung;
- stark geröteter Haut, Unruhe und Verwirrung;
- tiefer Bewußtlosigkeit.

Erste Hilfe
- Vergifteten bei erhaltenem Bewußtsein zum Erbrechen bringen!
- Anregende Getränke (Tee, Kaffee) verabreichen!
- Vergifteten mit viel kaltem Wasser übergießen!
- Bei Bewußtlosigkeit stabile Seitenlage!
- Bei Atemstillstand Atemspende!

1.6. Infektionskrankheiten

Vom Eindringen der Krankheitserreger in den Körper bis zum Ausbruch der Krankheit vergeht eine gewisse Zeit, deren Dauer bei den einzelnen übertragbaren Krankheiten unterschiedlich ist.
Es ist notwendig, daß jeder Einzelkämpfer einige Grundkenntnisse über Infektionskrankheiten besitzt.

Erste Anzeichen einer Infektionskrankheit
- Kopfschmerz;
- Mattigkeit und allgemeine Leistungsschwäche;
- Appetitlosigkeit.

Zeichen des akuten Beginns
- Frösteln;
- Fieber.

Zeichen der ausgeprägten Erkrankung
- Fieber und großer Durst;
- Übelkeit und Erbrechen;
- belegte, oft trockene, rissige Zunge;
- spärlicher und dunkel gefärbter Urin;
- Kopf- und Gliederschmerzen;
- Durchfälle;
- charakteristische Hautverfärbungen oder Hautausschläge.

Merke:
Infektionskranke oder -verdächtige vom Kollektiv absondern!
Gelände nach Zeichen einer möglichen Verseuchung durch biologische Kampfmittel (massenhaft krankes oder verendetes Wild und Nagetiere, Massenbefall mit Insekten, Kadaver von Weidevieh, Seuchen unter der Zivilbevölkerung oder beim Gegner) aufklären.
Besteht auch nur der geringste Verdacht einer Verseuchung, sofort die Schutzmaske aufsetzen und die Schutzbekleidung anlegen!

Achtung!
Schutzbekleidung und Schutzmaske dürfen nach Aufenthalt im biologischen Wirkungsherd erst nach sanitärer Behandlung abgenommen werden!
Liegt der Verdacht einer Verseuchung vor, unbedingt melden, weil sonst die eigene Truppe akut gefährdet wird!

2.1. Ausdauertraining

Ausdauer ist eine Bewegungseigenschaft, die die Fallschirmjäger sehr oft bei der Lösung ihrer Aufgaben benötigen.
Unter Ausdauer versteht man die Widerstandsfähigkeit des Organismus gegen Ermüdung bei lang andauernden Übungen und Belastungen. Sie sichert darüber hinaus auch eine rasche Erholung und Wiederherstellung.
Das Niveau der Ausdauer ist abhängig
- von der Funktionstüchtigkeit des Herz- Kreislaufsystems, des Stoffwechsels und des Nervensystems,
- vom Stand der Bewegungskoordination,
- von der Willensstärke.

Es werden folgende Formen der Eigenschaft Ausdauer unterschieden, die bei der Bewältigung der verschiedensten Gefechtstätigkeiten benötigt werden:
- Grundlagenausdauer mit den Unterformen Langzeitausdauer, Mittelzeitausdauer und Kurzzeitausdauer;
- Kraftausdauer;
- Schnelligkeitsausdauer.

Beachte:
Die Entwicklung der Ausdauer muß immer auf die spezifischen Anforderungen der jeweiligen Tätigkeit ausgerichtet sein. Die Grundlagenausdauer ist dabei die Voraussetzung für alle langandauernden Tätigkeiten.

2.1.1. Methoden des Ausdauertrainings

Das Ausdauertraining erfolgt nach 3 verschiedenen Methoden:
- Dauermethoden
  - kontinuierliche Methode,
  - Wechselmethode,
  - Fahrtspiel;
- die Intervallmethoden;
- die Wettkampf- und Kontrollmethoden.

Im Ausdauertraining der militärischen Körperertüchtigung werden Dauermethoden vorrangig angewandt. Sie sind methodisch charakterisiert durch eine längere Belastung, etwa 30 Minuten, die nicht durch Pausen unterbrochen wird. Dabei kann die Geschwindigkeit gleichmäßig sein oder auch an- und abschwellen.
Kontinuierliche Methode (oder auch Dauerleistungsmethode):
Sie ist gekennzeichnet durch ein länger dauerndes Training bei regelmäßiger Bewegungsfolge und gleichbleibender Geschwindigkeit. Der Grad der Belastung (Intensität) kann durch Pulsmessungen festgestellt werden. Die

Pulsfrequenz soll beim Training mit dieser Methode zwischen 150 und 170 Schläge pro Minute betragen.

Wechselmethode: Nach dieser Methode wird im Verlauf einer längeren Dauerbelastung die Geschwindigkeit *planmäßig* verändert, so daß auf kurzen Teilabschnitten ein sehr hoher Belastungsgrad (Pulsfrequenz 180) erreicht wird.

Beispiel:
Thema 8/13/5 Dauerlauf/Wechselmethode 7000 m Waldlauf, Gesamtzeit 35:26 min.
5 × 1000 m in jeweils 5:18 min. (Pulsfrequenz etwa 140), nach 1000 m jeweils 500 m in 2:14 (Pulsfrequenz etwa 180).

Fahrtspiel: Hierbei ist der Geschwindigkeitswechsel nicht streng vorgeplant, sondern wird nach individuellem Befinden vorgenommen.
»Fahrtspiel« ist ein »Spiel« mit der Geschwindigkeit, wobei beim Training mit dieser Methode vorwiegend abwechslungsreiches Gelände vorgezogen wird.
Zur Anwendung der Dauermethoden eignen sich Märsche, Dauerläufe, Langstreckenschwimmen, Rudern, Radfahren, Sportspiele.
Der Grad der Belastung ist zu steigern durch
- Verlängerung der Zeit für das aktive Üben;
- Verlängerung der Strecke bei gleicher Übungszeit;
- Verlängerung der Strecke bei kürzerer Übungszeit;
- gleiche Streckenlänge bei kürzerer Übungszeit.

Intervallmethode: Diese Methode wird durch den planmäßigen Wechsel von Belastungs- und Erholungsphasen während des Ausdauertrainings charakterisiert. Dabei ist mit der neuen Belastung bereits zu beginnen, wenn sich der Organismus unvollständig erholt hat (Pulsfrequenz etwa 120 bis 130 Schläge pro Minute).
Diese Methode sollte angewandt werden bei Geländeläufen, Sport- und Kampfspielen und bei der Überwindung von Hindernissen.
Der Grad der Belastung ist zu steigern durch
- längere Belastungsdauer bei gleicher Pausenlänge;
- gleiche Belastungsdauer bei kürzerer Pausenzeit;
- längere Belastungsdauer bei kürzerer Pausenzeit;
- Erhöhung der Belastungsdosierung bei gleicher Belastungsdauer.

Wettkampf- und Kontrollmethode: Diese Methode findet in der militärischen Körperertüchtigung nahezu keine Anwendung. Sie dient dem Erwerb spezifischer Ausdauer für besondere Wettkampfstrecken und Leistungskontrollen, der Technikschulung und dem Training taktischer Varianten für Wettkämpfe und Leistungskontrollen.

2.1.2. Planung der Laufgeschwindigkeit

Um einen hohen Trainingseffekt in den einzelnen Ausbildungsstunden zu erreichen, muß die Laufgeschwindigkeit sowohl für einzelne Teilstrecken als auch für die Gesamtstrecke in jeder Stunde genau geplant werden. Dabei

empfiehlt es sich, das Tempo systematisch zu erhöhen, z. B. in den ersten Stunden Ausdauertraining mit Zeiten im Notenbereich 4 oder 3 zu beginnen, nach einigen Stunden die in der Lauftabelle vorgegebenen Zeiten im Notenbereich 2 anzuwenden und danach ausschließlich nach Zeiten aus dem Notenbereich 1 zu trainieren. Die in der Lauftabelle vorgegebenen Zeiten sind als Zwischenzeiten für die einzelnen Streckenabschnitte zu betrachten. Es ist zu beachten, daß diese Zeiten auf ein gleichmäßiges Lauftempo berechnet sind, die Möglichkeiten eines verzögerten oder schnellen Anfangtempos, der Zwischen- sowie des Endspurts also nicht erfassen.

Lauftabelle für das Ausdauertraining, unterteilt nach Streckenlänge, Notenbereich und Dienstalter

1. Dienstjahr

Teil-	1000 m				3000 m			
strecke	1	2	3	4	1	2	3	4
100 m	19,5	20,0	21,0	22,0	22,3	23,3	24,6	26,3
200 m	39,0	40,0	42,0	44,0	44,6	46,6	49,2	52,6
400 m	78,0	80,0	84,0	88,0	1:29,2	1:33	1:38,4	1:45
1000 m	3:15	3:20	3:30	3:40	3:43	3:53	4:06	4:23
2000 m					7:26	7:46	8:13	8:46
					11:10	11:40	12:20	13:10

Teil-	5000 m				10000 m			
strecke	1	2	3	4	1	2	3	4
100 m	28,2	29,4	30,6	33,0	31,2	33,0	34,8	37,2
200 m	56,4	58,8	1:02	1:06	1:02	1:06	1:09	1:14
400 m	1:53	1:58	2:04	2:12	2:05	2:12	2:19	2:28
1000 m	4:42	4:54	5:06	5:30	5:12	5:30	5:48	6:12
2000 m	9:24	9:44	10:12	11:00	10:24	11:00	11:36	12:24
3000 m	14:06	14:38	15:18	16:30	15:36	16:30	17:24	18:36
4000 m	18:48	19:28	20:24	22:00	20:48	22:00	23:12	24:48
5000 m	23:30	24:30	25:30	27:30	26:00	27:30	29:00	31:00
10000 m					52:00	55:00	58:00	62:00

2. und 3. Dienstjahr

Teil-	1000 m				3000 m			
strecke	1	2	3	4	1	2	3	4
100 m	19,0	19,5	20,5	22,0	21,6	23,0	24,5	26,0
200 m	38,0	39,0	41,0	44,0	43,2	46,0	49,0	52,0
400 m	1:16,0	1:18,0	1:22,0	1:28,0	1:26	1:32,0	1:38	1:44
	3:10	3:15	3:25	3:40	3:36	3:50	4:05	4:20
					7:13	7:40	8:10	8:40
					10:50	11:30	12:15	13:00

Teil-	5000 m				10000 m			
strecke	1	2	3	4	1	2	3	4
100 m	27,0	28,2	29,4	31,8	30,0	31,8	33,6	36,0
200 m	54	56,4	58,8	1:03,6	1:00	1:04	1:07	1:12
400 m	1:48	1:53	1:58	2:07	2:00	2:07	2:14	2:24
1000 m	4:30	4:42	4:54	5:18	5:00	5:18	5:36	6:00
2000 m	9:00	9:24	9:44	10:36	10:00	10:36	11:12	12:00
3000 m	13:30	14:06	14:38	15:54	15:00	15:54	16:48	18:00
4000 m	18:00	18:48	19:28	21:12	20:00	21:12	22:24	24:00
5000 m	22:30	23:30	24:30	26:30	25:00	26:30	28:00	30:00
10000 m					50:00	53:00	56:00	60:00

Zur Lauftechnik
Bei Langstreckenläufen wird der Rumpf fast aufrecht gehalten. Unterstützt durch den Armeinsatz schwingen die Schultern im Takt des Laufes leicht mit. Die Füße werden in gerader Richtung flach aufgesetzt. Die Schrittlänge ist individuell verschieden.
Die Nasenatmung ist der Mundatmung vorzuziehen. Zwischen Atem- und Bewegungsrhythmus muß Übereinstimmung bestehen.

Merke:
Bei Dauerläufen gilt der Grundsatz: ökonomisch laufen – überflüssige, kraftraubende Nebenbewegungen vermeiden!

2.2. Krafttraining

Muskelkraft ist die Fähigkeit, wirksam inneren oder äußeren Gegenkräften zu widerstehen oder diese zu überwinden. Sie wirkt bestimmend bei der Entwicklung von Ausdauer und Schnelligkeit mit.

Im Dienst als Fallschirmjäger wird Kraft in vielfältigster Weise benötigt, z. B. beim Heben oder Tragen von Lasten, beim Überwinden von Hindernissen, beim Aufsprung auf den Boden und in anderen Gefechtssituationen.
Im wesentlichen werden drei Hauptformen der Kraft unterschieden, die in den einzelnen Tätigkeiten benötigt werden:

- Maximalkraft,
- Schnellkraft,
- Kraftausdauer.

Sie werden entwickelt durch

- Spezialübungen, die etwa die gleiche Struktur haben wie die entsprechende Tätigkeit;
- allgemeine Kraftübungen, die in ihrer Bewegungsstruktur und im Kraft-Zeitverlauf nicht der entsprechenden Tätigkeit entsprechen, aber zu einer allgemeinen Kräftigung führen. Diese Kraftübungen werden je nach der beabsichtigten Trainingswirkung unterteilt in Ganzkörperbewegungen (z. B. Strecksprünge mit Armeinsatz, Anreißen des Rundgewichts bis in Kinnhöhe) und in Teilkörperübungen (z. B. Armbeugen bei fixiertem Oberarm).

2.2.1. Methoden des Krafttrainings

Zur Entwicklung der Kraft werden vorwiegend 2 Methoden angewandt:

- isometrisches Muskelkrafttraining durch statische Arbeit,
- isotonisches Muskelkrafttraining durch dynamische (überwindende oder nachgebende) Arbeit.

Entsprechend der beabsichtigten Trainingswirkung wird die eine Methode der anderen mehr vorgezogen, jedoch nie ausschließlich nur eine im Training verwandt.
Isometrisches Krafttraining: Diese Methode wird durch statische Muskelanspannungen, die ein Halten und Stützen des eigenen Körpergewichts oder Ziehen bzw. Drücken eines äußeren Widerstands zum Inhalt haben, charakterisiert.
Wesentlich ist hierbei, daß der Kraftaufwand entweder der Gegenkraft entspricht oder kleiner ist. Dadurch tritt keine Muskelverkürzung, sondern ein erhöhter Spannungszustand der belasteten Muskelfasern ein. Bei angemessener Stärke führt die Anspannung zu einem Muskelzuwachs und damit zur Verbesserung der Muskelkraft. Die aus Kraftübungen resultierende Muskelanspannung soll jeweils 6 bis 8 s dauern.
Isotonisches Krafttraining: Diese Methode beruht auf einem Wechsel zwischen Kontraktion (Zusammenziehen) und Erschlaffen der trainierten Muskel. Er wird erreicht, indem der zu überwindende Widerstand kleiner als der Krafteinsatz gewählt wird.
Dynamische Kraftübungen ermöglichen eine bessere Blut- und Sauerstoffversorgung der Muskulatur als statische Kraftübungen. Dadurch kommt es nicht so leicht zu einer Ermüdung der trainierten Muskelpartien.

Die Übungen können gerichtet sein:
- auf die Überwindung der Schwerkraft des eigenen Körpers oder verschiedener Körperteile (Hüpfen, Springen, Klettern, Klimmziehen, Armbeugen und -strecken, Kniebeugen, Sprints u. a.);
- auf die Überwindung eines äußeren Widerstands (Handgranate, Rundgewicht, Sandsack, Expander, Ball, Partner u. a.).

2.2.2. Inhalt des Krafttrainings

Das Krafttraining der Fallschirmjäger in der militärischen Körperertüchtigung umfaßt vorrangig folgende Übungen:
- Kraft- und Mutübungen sowie gewandtheitsschulende Übungen an Turngeräten, mit Hilfsgeräten und ohne Gerät im Kreistraining;
- Gewichtheben;
- Klettern am Tau;
- Stabweitsprünge mit Stangen, Stöcken oder Knüppeln.

Darüber hinaus sollte beim physischen Training in der Gefechtsausbildung, im Früh- und Freizeitsport viel Krafttraining durchgeführt werden. Dazu eignen sich besonders
- einfache Kraftübungen an Turngeräten;
- Schlußstreck- und Weitsprünge;
- Partnerübungen;
- Übungen mit der Scheibenhantel;
- Übungen mit Stoßkugeln, Medizinbällen, Rundgewichten, Sandsäcken, Kettengliedern;
- Expander- und Impanderübungen.

Merke:
Kraft bildet sich ohne Training rasch zurück. Deshalb regelmäßig, bei systematisch steigender Belastung trainieren!

2.3. Nahkampfausbildung

Die Nahkampfausbildung mit ihren Elementen des Judosports, der Judoselbstverteidigung, den Nahkampfhandlungen für Angriff und Verteidigung sowie der Liquidierung von bewaffneten Gegnern hat für die Fallschirmjäger eine sehr große Bedeutung. Die Fallschirmjägergruppen können in Situationen geraten, die sie zwingen, Mann gegen Mann zu kämpfen. Deshalb muß jeder Fallschirmjäger solche Kenntnisse und Fertigkeiten haben, die ihn befähigen, den Gegner mit oder ohne Waffe bzw. Hilfsmittel außer Gefecht zu setzen.

Die Nahkampfausbildung hat wesentliche erzieherische, militärische und körperbildende Werte:
- Erzieherisch unterstützt sie die Herausbildung wertvoller Willenseigenschaften wie Mut, Kühnheit, Selbstvertrauen, Tapferkeit und Schmerzerduldung, Entschlossenheit, Siegeswillen, Beharrlichkeit und Risikobereitschaft.

- Militärisch wertvoll sind die Entwicklung spezieller Bewegungsfähigkeiten und -fertigkeiten.
- Die körperbildenden Werte bestehen in der Vervollkommnung der Bewegungseigenschaften Beweglichkeit, Gewandtheit, Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer sowie der Verbesserung der Reaktionsfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit und der Härte.

Verbindliches Prinzip der Nahkampfausbildung ist die Schulung der Elemente unter gefechtsnahen Bedingungen sowie das Schaffen von physischen und psychischen Höchstbelastungen während der Ausbildung.

2.3.1. Inhalt der Nahkampfausbildung

In der Nahkampfausbildung sind die Fallschirmjäger folgende Übungen und Übungsverbindungen bis zur Automation zu lehren:

- Judogrundschule;
  - Fallübungen,
  - Kampfstellung (shisei),
  - Faßarten (Kumi-Katà),
  - Übersicht über außerordentlich schmerzhafte und leicht verwundbare Körperstellen,
  - Brechen des Gleichgewichts (Kuzushi);
- Würfe und Griffe für die Gelbgurt-Prüfung (5. Kyu); die Aufzählung entspricht der methodischen Reihenfolge, in der die Elemente zu lehren sind:
  - Würfe DE - ASHI - BARAI, HIZE - GURUMA, SASAE - TSURI - KOMI - ASHI, UKI - GOSHI, O - SOTO - GARI, O - GOSHI, KO - SOTO - GARI, SEOI - NAGE,
  - Festhaltegriffe KESA - GATAME, KAMI - SHITO - GATAME,
  - Würgegriffe KATA - JUJI - JIME, OKURI - ERI - JIME,
  - Armhebel und -schlüssel UDE - GARAMI, UDE - HISKIGI - JUJI - GATAME,
- Griffe und Würfe der Judoselbstverteidigung (JIU JITSU);
  - Fuß-, Hand-, Finger-, Bein- und Nackenhebel,
  - Schläge und Stöße (ATEMI);
- Technik und Taktik der Angriffs- sowie der Verteidigungselemente im Nahkampf mit Waffe;
  - Fecht-MPi,
  - Messer,
  - Spaten,
  - Pistole;
- kombinierte Nahkampfhandlungen;
  - Überwältigen,
  - Binden,
  - Abführgriffe;
- Besonderheiten beim Kampf mit mehreren Gegners;
- Arten der geräuschlosen Liquidierung eines bewaffneten Gegners.

Organisatorisch-methodische Hinweise

- Würfe und Fallübungen nach beiden Seiten üben und dabei auf richtige Ausführung des Armschlags achten.
- Beim Erlernen der Fallübungen seitwärts muß ein befähigter Armeeangehöriger oder Ausbilder Hilfe leisten.
- Armeeangehörige, die bereits einen Kyu haben, sind als Hilfsausbilder einzusetzen.
- Die Nahkampfübungen sind zu demonstrieren, zu erklären und danach üben zu lassen.
- Würfe werden zunächst auf der Matte und danach auf dem Boden im Freien geübt. Beim Erlernen der Würfe ist kein Widerstand zu leisten.
- Folgende Aufstellungsformen können angewandt werden:
  - Linie zu einem Glied,
  - Kreisform,
  - Linie zu einem Glied – jeder Zweite steht mit dem Rücken zur Front,
  - Linie zu zwei Gliedern – Blick zueinander,
  - Linie zu einem Glied – rechtwinklig,
  - an den Ecken der Matte.
- Auftretende Fehler sind sofort zu korrigieren.
- Zur Gewährleistung der Sicherheit ist der Organismus ausreichend zu erwärmen, Muskeln und Sehnen sind locker und dehnfähig zu machen.

Behelfsräume, in denen die Nahkampfausbildung durchgeführt werden soll, müssen mindestens 6 m × 6 m groß sein und eine lichte Höhe von 3,60 m (einschließlich Deckenbeleuchtung) haben. Heizkörper und andere kantige Stellen, die Gefahrenquellen darstellen, sind, wenn sie nicht entfernt werden können, abzudecken und wenn möglich abzupolstern.

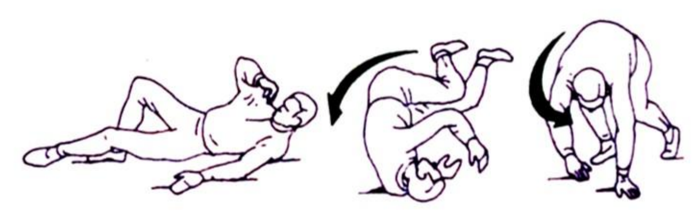
2.3.2. Judogrundschule

2.3.2.1. Fallübungen

Sie bilden die Grundlage für vielseitige und erfolgreiche Nahkampfhandlungen. Durch die Fallübung wird die Wirkung des Aufpralls durch Abrollen und Abfangen des fallenden Körpers mit einer möglichst großen Körperfläche herabgemindert. Im gleichen Moment, in dem der Körper auftrifft, ist mit langgestrecktem Arm kraftvoll und schnell der Armschlag auszuführen.
Die Fallübungen sind im vorbereitenden Teil der Nahkampfstunden ständig zu wiederholen.

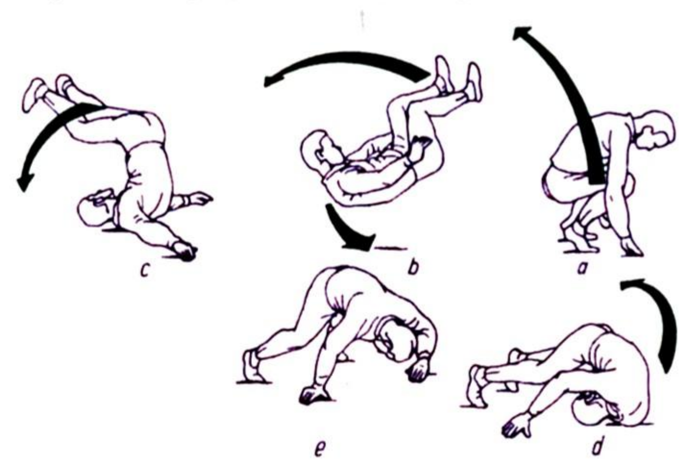
Fallübungen vorwärts

Der Übende stellt den rechten Fuß einen Schritt vor, neigt sich nach vorn, setzt die Hände auf den Boden (Hände zeigen nach links) und dreht den Kopf nach links. Danach wird über den gebeugten rechten Arm und die rechte Schulter abgerollt. Dabei sind beide Beine anzuwinkeln und in der Schlußphase des Abrollens weich auf den Boden aufzusetzen. Im Moment des Abrollens erfolgt der Armschlag.



Fallübung vorwärts [Bild 637.1]

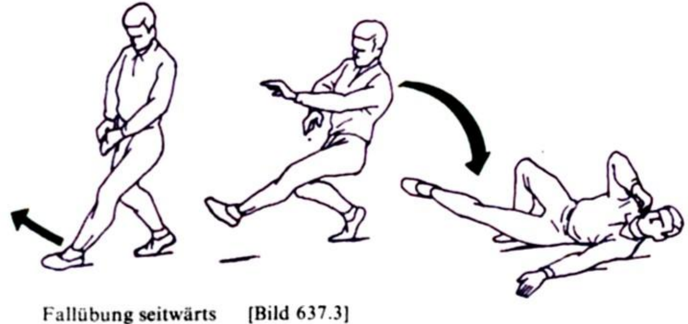
Fallübung rückwärts
Aus dem Hockstütz wird mit beiden Beinen nach hinten abgesprungen. Kopf ist leicht angezogen. Das Abfangen erfolgt auf den Schulterblättern



Fallübung rückwärts [Bild 637.2]

mit gleichzeitigem, beidseitigem Armschlag (Arm gestreckt, Halsmuskulatur anspannen. Der Armschlag wird ausgenutzt, um über die linke bzw. rechte Schulter schwunghaft abzurollen (Kopf nach rechts bzw. links drehen) und in den Stand zu gelangen. Die Knie berühren beim Aufstehen nicht den Boden.

Fallübung seitwärts
Aus dem Stand wird das linke Bein am rechten vorbeigeführt. Das gesamte Körpergewicht wird auf das rechte Bein, das dabei in die Kniebeuge geht, verlagert. Der Oberkörper wird leicht nach links und hinten geneigt. Danach läßt sich der Übende flach auf die linke Seite fallen. Die Wucht des Aufpralls mindert er durch den kräftigen Armschlag links.



Fallübung seitwärts [Bild 637.3]

Fallübung seitwärts am Partner
Der Übende erfaßt mit der rechten Hand die Hand des angewinkelten rechten Armes (Daumengriff) vom Partner oder dessen Jackenkragen. Mit der linken Hand erfaßt der Partner den Ärmel der Jacke von unten in Höhe des Oberarms. Der Übende schwingt das rechte Bein unter gleichzeitigem Vorhochschwingen des linken Arms kräftig nach vorn oben. Das Abfangen erfolgt mit Unterstützung des Partners, der in den Knien nachgibt, dabei jedoch den Oberkörper senkrecht läßt. Die Kniebeuge des Partners soll nur so tief sein, daß der Übende mit dem ganzen Arm aufschlagen kann.



Fallübung seitwärts mit Partner [Bild 637.4]

2.3.2.2. Kampfstellung (SHISEI)

Sie ist gekennzeichnet durch einen festen Stand der Füße und ein stabiles Gleichgewicht. Die Knie sind leicht gebeugt, und der Oberkörper wird aufgerichtet. Die Arme befinden sich locker am Körper, der Blick ist zum Angreifer gerichtet. Voraussetzung für den Kampf sind
- eine hohe Konzentration,
- schnelles Reaktionsvermögen,

- geistige und körperliche Bereitschaft,
- natürliche und lockere Bewegungen.

Die Bewegungen im Nahkampf sind Platzwechsel, Drehungen und Meidbewegungen. Dabei muß der Übende versuchen, sein Gleichgewicht beizubehalten, nicht zu verkrampfen, Überkreuz- und lange Schritte sowie Schlußstellung und Stand auf einem Bein zu vermeiden.

2.3.2.3. Faßart (KUMI-KATA)

Durch richtiges Fassen kann der Kämpfer die Kraft seines Körpers über die Arme auf den Angreifer wirken lassen, den Angreifer unter Kontrolle halten und seine Bewegungen erfüllen.

Bei der normalen Faßart ergreift die rechte Hand den linken Jackenkragen des Gegners in Höhe der Achselhöhe, während die linke Hand seinen Ärmel von außen in Ellbogenhöhe erfaßt. Die Arme sind leicht gebeugt in Körpernähe zu halten. Arme und Hände dürfen nicht verkrampfen.

2.3.2.4. Brechen des Gleichgewichts

Zweikampfhandlungen im Judo beabsichtigen, das Gleichgewicht des Gegners zu brechen oder ihn in eine labile Gleichgewichtslage zu bringen, um mit geringstem Kraftaufwand einen Wurf erfolgreich anzuwenden. Dem Wurf gehen dazu Zug, Druck, Hub oder Platzwechsel voraus.

Das Brechen des Gleichgewichts erfolgt durch Hebezug und ist eine Phase des Wurfes. Es muß deshalb in alle möglichen Wurfrichtungen geübt werden. In der Grundschule werden unterschieden

- Stören des Gleichgewichts nach vorn,
- Stören des Gleichgewichts nach hinten,
- Stören des Gleichgewichts nach rechts,
- Stören des Gleichgewichts nach links,
- Stören des Gleichgewichts nach rechts vorn,
- Stören des Gleichgewichts nach links vorn,
- Stören des Gleichgewichts nach rechts hinten,
- Stören des Gleichgewichts nach links hinten.

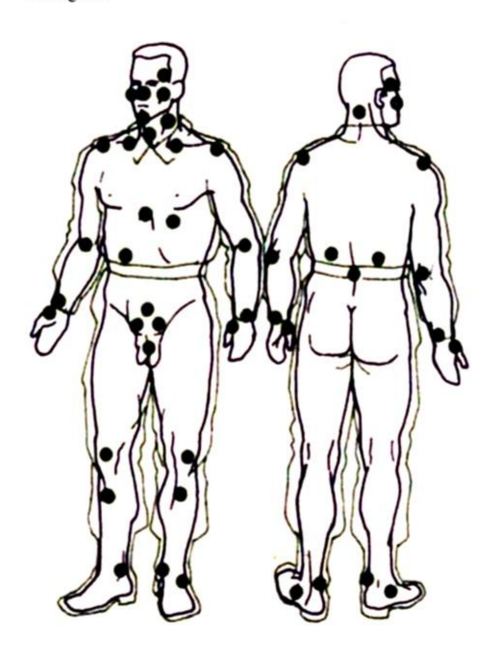
Der Hebezug erfolgt durch Anheben am Jackenkragen und Zug am Ärmel der anderen Körperseite. Zur Entlastung der Arme wird er unterstützt durch einen kleinen Schritt des Angreifers in Zugrichtung.

Beim Brechen des Gleichgewichts gilt für den Angreifer:

- stets das eigene Gleichgewicht wahren;
- Arme und Hände gleichzeitig, jedoch in verschiedener Richtung arbeiten lassen;
- Gegner in seiner Kampfjacke »einspannen«;
- Bewegungen und Krafteinsatz koordinieren, nicht ruckartig beginnen und nie unterbrechen.

2.3.2.5. Schmerzhafte und leicht verletzbare Körperstellen

Sowohl für Angriff als auch für Verteidigung ist die Kenntnis der besonders schmerzhaften und leicht verletzbaren Körperstellen sehr wichtig. Diese Kenntnisse sind deshalb im Verlauf der Nahkampfausbildung praktisch zu festigen.



Empfindliche Körperstellen [Bild 637.5]

2.3.3. Würfe, Griffe und Festhalten für den 5. Kyu

Der Inhalt und die Lehrweise der Ausbildung für den Erwerb des 5. Kyu im Judo sind dem Buch »Judokampfsport« von Horst Wolf, Berlin 1968, S. 65 bis 95 und S. 121 bis 132 zu entnehmen.
Die Judoausbildung ist die Grundlage der Nahkampfhandlungen für den Fallschirmjäger. In ihr lernt er alle wesentlichen Tätigkeiten, die er für den Nahkampf im Gefecht benötigt. Die Judoausbildung ist deshalb mit größter Ernsthaftigkeit, hoher Disziplin und Effektivität durchzuführen. Dabei ist zu beachten:

- Würfe und Fallübungen nach beiden Seiten trainieren.
- Bei Erlernen jedes neuen Judoelements keinen Widerstand leisten.
- Ehemalige oder aktive Judokas als Hilfsausbilder einsetzen.
- Anfangs mit einem, möglichst immer dem gleichen, später mit anderen und mehreren Partnern trainieren.

- Während des Übens Willenseigenschaften Mut, Tapferkeit, Standhaftigkeit, Draufgängertum und Einsatzfreude herausbilden.
- Sicherheitsbestimmungen beachten.

2.3.4. Technik und Taktik der Angriffselemente

2.3.4.1. Würfe

Im Nahkampf kommt dem Wurf eine große Bedeutung zu. Ein geworfener Angreifer verliert kurzzeitig seine wichtigste Angriffsbasis, Halt und Standsicherheit.
Ein gelungener Wurf beeinträchtigt das Orientierungsvermögen des Geworfenen und löst bei ihm eine Schockwirkung aus.
Das ist auszunutzen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Die Fallschirmjäger sind so auszubilden, daß sie aus dem Programm für den 5. Kyu zwei Würfe in der Vorwärtsbewegung und einen in der Rückwärtsbewegung zu jeder Zeit perfekt anwenden können. Dazu eignen sich besonders der

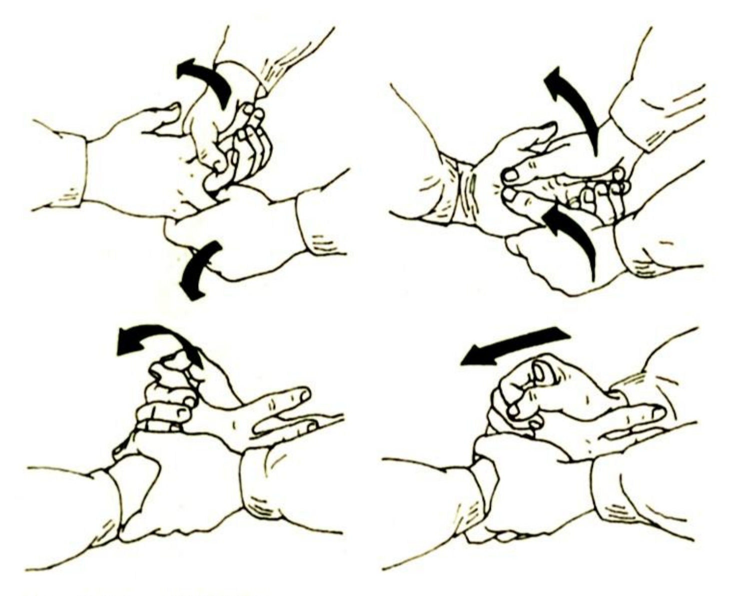
- UKI - GOSHI (Hüftwurf)
- O - SOTO - GARI (Hakelwurf)
- SEOI - NAGE (Oberarmzug)

Die Lehrweise dieser Würfe kann der Dienstvorschrift IX/25 - Zweikampfausbildung - des Ministeriums des Inneren entnommen werden (S. 52-54).

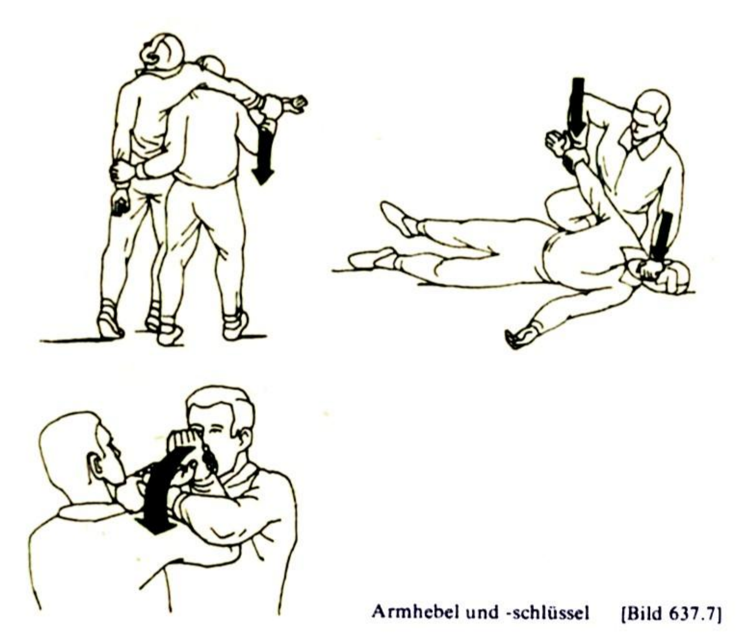
2.3.4.2. Schmerzhafte Griffe

Sie sind anzuwenden, um den körperlichen Widerstand des Gegners zu brechen. Beim Üben sind die erforderlichen Sicherheitsbestimmungen unbedingt einzuhalten, um körperliche Dauerschädigungen zu vermeiden. Die Wirkung der Griffe ist durch Abschlagen oder Haltruf anzugeben. Danach muß der Griff sofort gelöst werden.
Bei Hebelgriffen werden durch gewaltsames und übermäßiges Überdehnen oder Verdrehen in eine nicht zumutbare Richtung über die passive Bewegungsgrenze der Gelenke hinaus oder durch Abziehen der Gelenkteile voneinander Schmerzen erzeugt.
Sie sind besonders wirksam als
- Fingerhebel an Fingergelenken;
- Handhebel an Handgelenken;
- Armhebel und -schlüssel an Ellenbogen- und Schulter- Armgelenken;
- Genickhebel an der Halswirbelsäule.

Achtung!
Genickhebel können tödlich wirken.



Fingerhebel [Bild 637.6]



Armhebel und -schlüssel [Bild 637.7]



Genickhebel [Bild 637.8]

2.3.4.3. Würgegriffe

Mit Würgegriffen wird der Angreifer zeitweilig kampfunfähig gemacht. Sie werden ausgeführt mit Hand, Unterarm, Hilfsmittel und mit der Jacke. Beim Würgen ist der eigene Körper in eine solche Lage zu bringen, daß der zu Würgende keine Möglichkeit zur Abwehr, zum Ausweichen oder Gegenangriff hat.
Das Würgen mit Hilfsmitteln ist nur zu demonstrieren und zu erläutern.

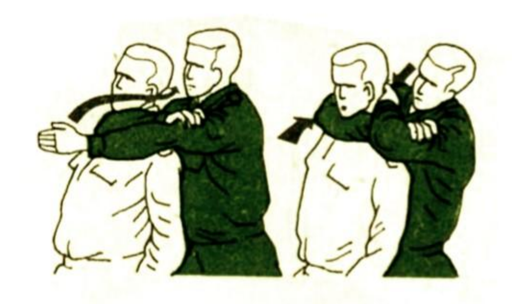




Würgegriff mit den Händen [Bild 637.9]



Würgegriff mit dem Unterarm von hinten [Bild 637.10]



Würgegriff von hinten mit Kopfhebel [Bild 637.11]





Würgen von hinten am Boden [Bild 637.12]





Würgen mit dem Unterarm von vorn am Boden [Bild 637.13]

2.3.4.4. Sonstige schmerzhafte Griffe

Schmerzhafte Griffe sind solche, die durch Kneifen, Drücken oder Verdrehen an entsprechenden Stellen der Körperoberfläche plötzlich heftigen Schmerz auslösen und den Gegner für kurze Zeit in einen Schockzustand versetzen. Unmittelbar danach muß eine entscheidende Handlung folgen, die den Zweikampf erfolgreich abschließt.
Erprobte Griffe sind:
- Drehen der Unterlippe mit Daumen und Zeigefinger;
- Drehen und Reißen an den Ohren;
- Druck mit dem Daumen hinter die Ohren;
- Druck mit den Fingern in die Augen.

Nach Demonstration und Erläuterung sind die Griffe äußerst vielseitig und variantenreich zu üben.



Schmerzhafte Griffe [Bild 637.14]



Schmerzhafter Fingergriff [Bild 637.15]

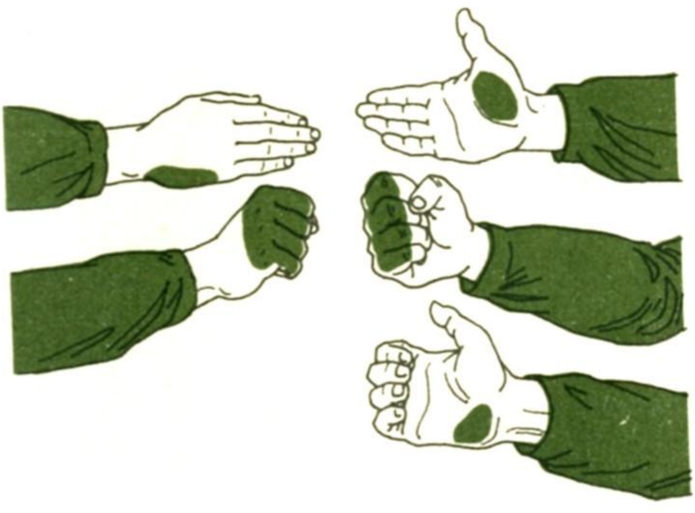
2.3.4.5. Atemi

Unter *Atemi* werden alle Schläge, Stöße oder Tritte, die mit dem Kopf, dem Arm, der Hand, dem Bein und Fuß gegen sehr empfindliche Körperpunkte ausgeführt werden, verstanden.
Es sind zu lehren:
- Atemi mit der Hand und dem Ellenbogen,
- Atemi mit dem Kopf,
- Atemi mit dem Fuß und Knie.

Die Technik ist anfangs an Hilfsgeräten wie Sandsäcken, Nahkampfpuppen, Polstern u. a. zu üben, wobei besonderer Wert auf das treffsichere und blitzschnelle Ausführen der Atemi gelegt werden muß. Beim Üben mit Partner sind die Griffe kurz vor Auftreffen auf den entsprechenden Körperstellen abzubremsen, um Verletzungen und Schäden zu verhindern.

Atemi mit der Hand können geführt werden mit
- dem Winkel zwischen Daumen und Zeigefinger,
- der Handkante,
- dem Handballen,
- der Faust,
- den Handwurzelknochen.

Die Schläge sind auf folgende Körperstellen zu führen:
- Schläfe, Nasenwurzel, Halsschlagader, Kehlkopf, Jochbein, Kinn, Augen;
- Schlüsselbein, kurze Rippen, Nieren, Unterleib, Herzspitze, Solarplexus, Leber.



Schlagstellen für Atemi mit der Hand [Bild 637.16]

Atemi mit dem Ellenbogen

Sie sind an den gleichen Stellen anzubringen wie Atemi mit der Hand.



Atemi mit dem Ellenbogen [Bild 637.17]

Atemi (Stöße) mit dem Kopf
Sie sind mit der Stirn oder dem Hinterkopf zu führen. Ihre Wirksamkeit erhöht sich bei aufgesetztem Stahlhelm.
Atemi mit dem Kopf werden geführt:
- auf die Nasenwurzel und in das Gesicht,
- in den Magen und Unterleib,
- in den Rücken (Lendengegend).

Atemi mit Knie
Sie sind besonders wirksam
- in den Unterleib,
- gegen das Kinn,
- in die Lendengegend.

Atemi mit dem Fuß
Sie sind mit der Schuh- bzw. Stiefelspitze und auch mit dem Absatz zu führen:
- auf den Oberschenkel unmittelbar über die Kniescheibe,
- gegen den Unterleib,
- gegen das Schienbein,
- in die Kniekehle,
- in die Lendengegend.

2.3.4.6. Angriffe mit der Waffe, dem Feldspaten und dem Messer

Die MPi ist die wichtigste Schußwaffe des Fallschirmjägers im Einzelkampf. Daneben kann sie wie der Feldspaten und das Messer als Hieb- bzw. Stichwaffe eingesetzt werden.
Es sind Stiche, Schläge und Stöße mit der MPi zu lehren.
Stiche mit Bajonett sind aus der Kampfstellung ohne und mit Ausfallschritt auszuführen. Beim Stich wird die am Kolbenhals und Handschutz griffest gehaltene Waffe kraftvoll ins Ziel gestoßen und sofort zurückgezogen.
Der *Stoß mit der Laufmündung* der MPi (ohne Bajonett) wird wie der Bajonettstich, in das Gesicht oder in die Bauchhöhle des Gegners ausgeführt.
Der Schlag mit dem Kolben wird nach einem Ausfallschritt zum Kopf oder Körper geführt. Dabei ist der Kolben der Waffe durch ein leichtes Anziehen nach vorn halbkreisförmig zum Kopf des Angreifers.zu schlagen.
Beim Stoß mit dem Kolben aus dem Hüftanschlag wird die Waffe halbkreisförmig von rechts nach links über die Schulter gebracht, bis die Kolbenplatte nach vorn zeigt. Der Stoß erfolgt aus den gebeugten Armen durch einen Ausfallschritt und gleichzeitiges Strecken der Arme in Richtung Kopf oder Brust dés Gegners.
Schläge mit dem Feldspaten sind mit der Blattkante gegen alle Körperteile, besonders Kopf und Hals zu führen. Dazu muß der Feldspaten am Stielende erfaßt werden. Der Schlag ist von oben, unten, innen oder außen möglich.
Zu üben ist nur mit Schutzumrandung des Spatenblattes.



Kolben-
schlag [Bild 637.18]



Kolbenstoß [Bild 637.19]

Angriffe mit dem Messer
Beim *Stich von oben* zeigt die Messerspitze nach unten. Er wird mit einer schnellen Ausholebewegung bei leichtgebeugtem Arm in Gesicht, Hals, Brust oder Rücken des Gegners ausgeführt.
Beim *Stich von unten* nach oben zeigt die Messerspitze nach oben. Er erfolgt nach einem leichten Ausfallschritt zum Gegner bei fixiertem Handgelenk und gebeugtem Arm in den Bauch, die Seite oder das Schulterblatt des Gegners.
Die taktische Ausbildung beinhaltet die Grundregeln für das Verhalten und Handeln bei der Anwendung von Angriffselementen im Nahkampf. Das taktische Verhalten muß den Sieg über den Gegner gewährleisten.
Der Angreifer muß
- den Gegner umfassend beobachten und richtig einschätzen;
- das eigene Können richtig beurteilen sowie zweckmäßig und rationell einsetzen;
- Überraschungseffekte ausnutzen.

2.3.5. Technik und Taktik der Verteidigungselemente im Nahkampf

Die technischen Verteidigungselemente sind Paraden. Entsprechend der Verteidigungsform unterscheiden wir bei den Paraden
- das Blockieren des Angriffs,
- das Ablenken des Angriffs,
- die Bewegungsübernahme,
- die Paradekombinationen.

Paraden haben das Ziel, Angriffe ohne oder mit Hilfsmitteln zu stoppen oder zu neutralisieren, ihnen dadurch die beabsichtigte Wirkung zu nehmen und günstige Voraussetzungen für den Sieg über den Angreifer zu schaffen. Das Prinzip der Paraden beruht auf dem Blockieren der Angriffsoperationen und dem Ausweichen aus der gefährdeten Angriffsrichtung.
Die Fallschirmjäger sind zu befähigen, Paraden gegen Angriffe aller Art ohne oder mit Hilfsmittel aus allen Lagen unter Beachtung der Situation schnell, sicher und zweckmäßig in alle Bewegungsrichtungen zu führen.

Beachte:
Paraden müssen stets gefechtsnah und variantenreich trainiert werden!

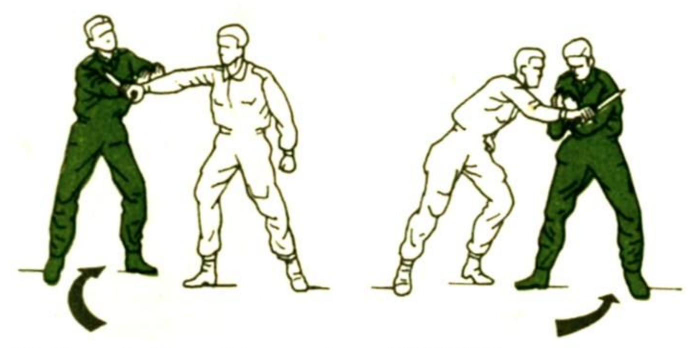
2.3.5.1. Blockieren

Paraden gegen Angriffe von oben durch Blockieren mit dem Unterarm
Nach Platzwechsel oder Meidbewegung wird der gebeugte Arm gegen den Angriffsarm des Gegners geführt. Dabei muß mit der Kleinfingerseite gegen den Unterarm des Angreifers in der Nähe des Handgelenks geschlagen werden.



Abwehr des Messerstichs von oben durch Blockieren [Bild 637.20]

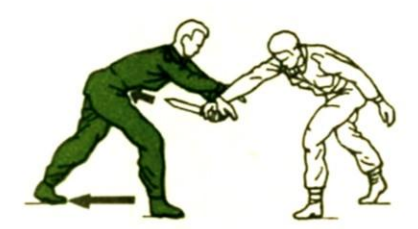
Paraden gegen Angriffe von unten durch Blockieren mit dem Unterarm bzw. mit dem Fuß
Nach Meidbewegung wird mit gekreuzten Unterarmen gegen den Angriffsarm geschlagen und der Angriff gestoppt.
Fußtritte von unten sind nach vorausgegangener Meidbewegung mit vorgestrecktem Bein (Fuß leicht eingewinkelt) zu blockieren.



Blockieren des Messerstichs von unten [Bild 637.21]

Paraden gegen waagerecht von links bzw. rechts geführte Angriffe durch Blockieren mit dem Unterarm

Bei waagerechten Angriffen mit dem rechten Arm von innen und dem linken Arm von außen erfolgt ein Platzwechsel nach links vorn mit gleichzeitigem Schlag gegen den Unterarm des Angreifers. Die Unterarme des Verteidigers sind dabei fast senkrecht gestellt. Widergleiche Angriffe werden widergleich pariert.



Blockieren des Messerstichs von der Seite [Bild 637.22]

Paraden gegen Angriffe von oben bzw. unten und gegen waagerechte Angriffe von links bzw. rechts **durch Blockieren mit einem Stock oder ähnlichen Hilfsmitteln**

Diese Paraden werden wie durch Blockieren mit dem Unterarm geführt. Der Schlag wird mit dem entsprechenden Hilfsmittel unmittelbar zum Griff des Angreifers geführt.

2.3.5.2. Paraden durch Ablenken

Paraden mit Waffe zur Abwehr von Stichen mit Bajonett

Nach kurzem kräftigem Schlag auf die Waffe des Angreifers muß sofort der Stich, Stoß oder Kolbenschlag ausgeführt werden.

- Bei der Parade von links wird die Waffe mit dem Schloß nach links gedreht und mit dem Handschutz an die Waffe des Gegners geschlagen



Parade mit MPi zur Abwehr von Stichen [Bild 637.23]

- Bei der Parade rechts werden die Tätigkeiten widergleich ausgeführt. Nach der Abwehr erfolgt der Stich.



Parade rechts mit MPi [Bild 637.24]

- Die Parade tief rechts wird durch eine Kreisbewegung der linken Hand nach rechts unten und mit einer Bewegung der rechten Hand nach rechts oben ausgeführt. Dabei sind die Waffe mit dem Magazin nach rechts und das Bajonett im Halbkreis nach links unten zu drehen. Die Waffe des Gegners wird nach rechts abgeschlagen.



Parade tief rechts mit MPi [Bild 637.25]

Paraden mit der Hand gegen Angriffe mit der MPi als Stichwaffe durch Ablenken

- Bei der Parade links wird durch Platzwechsel aus der Stichrichtung gegangen. Dabei muß die Waffe gleichzeitig mit der linken Hand hinter dem



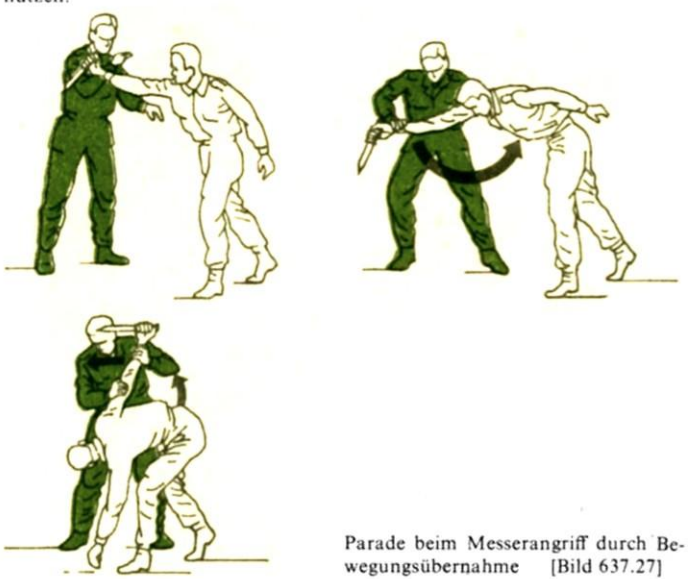
Parade links mit der Hand gegen Angriffe mit der MPi als Stichwaffe [Bild 637.26]

Bajonett erfaßt und nach rechts weggedrückt werden. Mit der rechten Hand ist dem Angreifer die Waffe aus der Hand zu schlagen und durch eine Drehung nach links zu entreißen. Anschließend ist der Gegner zu Fall zu bringen.

- Bei der Parade rechts erfolgen die Bewegungen widergleich. Die Waffe wird mit der rechten Hand nach links gedrückt.

2.3.5.3. Paraden durch Bewegungsübernahme

Bei Paraden durch Bewegungsübernahme wird nach vorausgegangenem Ausweichen aus der Angriffsrichtung und leichter Blockade die Angriffsbewegung des Gegners übernommen und so über das von ihm beabsichtigte Ziel weitergeführt, daß er sein Gleichgewicht verliert. Dieses Überraschungsmoment ist für die Entwaffnung und Überwältigung des Angreifers auszunutzen.



Parade beim Messerangriff durch Bewegungsübernahme [Bild 637.27]

2.3.6. Abführgriffe und Binden des Gegners

Abführgriffe sind nur anzuwenden, wenn ein Angreifer nicht durch Bedrohung mit der Waffe fortgebracht werden kann. Sie beruhen im wesentlichen auf Hebelwirkung und Gleichgewichtsbrechung. Während des Abführens darf der Griff nie gelockert werden.
Die Fallschirmjäger sind zu befähigen, die Abführgriffe nach Abwehr eines Angriffs oder als eigene Angriffshandlung anzuwenden. Das Üben hat gefechtsnah und sehr vielseitig zu erfolgen.

Komm-mit-Griff
Hier erfaßt die rechte Hand das rechte Handgelenk des Angreifers und reißt seinen Arm nach oben. Bei gleichzeitigem Herantreten an die rechte Seite des Angreifers wird mit dem linken Ellenbogen ein Atemi gegen dessen Kinn angebracht. Danach wird der gebeugte linke Arm eng um den Oberarm des Gegners geschlungen. Die Hand erfaßt die eigene Oberbekleidung in Brusthöhe. Die rechte Hand drückt beim Abführen das rechte Handgelenk des Angreifers fortgesetzt leicht nach unten.



Komm-mit-Griff [Bild 637.28]

Armwinkelgriff
Er wird aus dem mißglückten Komm-mit-Griff entwickelt. Wenn der Angreifer seinen Arm gewaltsam zu beugen versucht, wird dieses Bestreben



Armwinkelgriff [Bild 637.29]

durch plötzliches Nachgeben genutzt. Sein rechtes Handgelenk wird im Kreisbogen nach links vorn unten und weiter in Richtung der eigenen rechten Hüfte geführt. Der linke Arm und die linke Hand umschlingen den Unterarm des Angreifers und sichern diesen. Mit der rechten Hand wird ein Handhebel ausgeführt.

Binden des Gegners wird manchmal bei Handlungen im rückwärtigen Gebiet des Gegners notwendig. Dabei muß dem Gebundenen ein Knauf in den Mund gesteckt werden, um jedes Schreien auszuschließen.

Binden im Stand von vorn
Um die rechte Hand des Gegners wird eine Schlaufe gelegt, die Schnur durch die Beine über den Rücken um den Hals und wieder zurück über den Rücken durch die Beine gezogen. Danach wird die linke Hand mit der rechten straff verknotet.





Binden eines stehenden Gegners [Bild 637.30]

Binden im Sitzen
Als Hilfsmittel ist ein stabiler Stock zu verwenden. Nach dem Verknoten der Schnur an den Händen sollte sie noch als Schlinge um den Hals gelegt werden.



Binden eines Gegners im Sitzen [Bild 637.31]

Binden im Liegen von hinten
Der Gegner liegt auf dem Bauch, die Arme sind eingewinkelt auf den Rücken zu drehen. Um die rechte Hand des Gegners wird eine Schlaufe gelegt. Danach wird die Schnur über den Rücken, um den Hals und wieder zurück



Binden eines Gegners liegend · [Bild 637.32]

über den Rücken gezogen. Dann ist die linke Hand fest an die rechte zu knoten und die Schnur an den Fußgelenken der stark angewinkelten Füße anzubinden.

2.3.7. Abwehr und Befreiung in kombinierten Nahkampfhandlungen

Jede Nahkampfhandlung im Gefecht besteht aus mehreren Phasen:
- dem Angriff,
- der Parade und
- der Abschlußhandlung.

Beim Angriff übernimmt der Fallschirmjäger die Initiative und bekämpft den Gegner wirkungsvoll. Dabei wird er vielfältige Paraden ausführen müssen, um dem Angriff des Gegners die beabsichtigte Wirkung zu nehmen und günstige Voraussetzungen für weitere eigene Angriffe zu schaffen. Mit der Abschlußhandlung wird der Gegner endgültig unter Kontrolle gebracht und außer Gefecht gesetzt. Beim Training im Nahkampf sind die Fallschirmjäger zu befähigen, flüssige, zweckmäßige und kraftsparende Übergänge zwischen den einzelnen Phasen ausführen zu können, um den Gegner unter allen Umständen zu besiegen.

Beachte:
Nicht formal und schematisch üben! Dem Übenden die Wahl technischer Angriffs- und Verteidigungselemente unter gefechtsnahen Bedingungen weitgehend selbst überlassen!

(Dazu empfehlen wir, vor allem die Dienstvorschrift IX/25-Zweikampfausbildung, S. 79 bis 118 zu benutzen.)

2.3.7.1. Angriff und Abwehr von Bajonettstichen

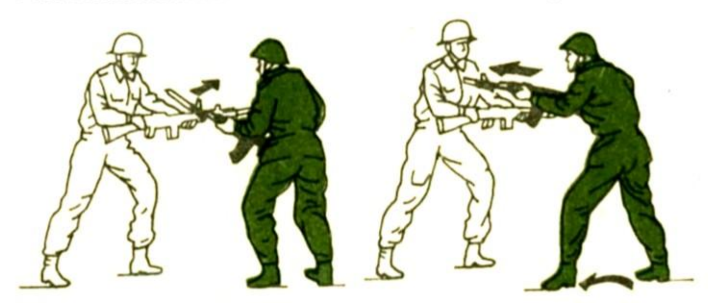
Grundvoraussetzung für eine erfolgreiche Abwehr ist das schnelle und rechtzeitige Ausweichen mit gleichzeitigem Ablenken der Waffe des Angreifers in die der Ausweichbewegung entgegengesetzte Richtung. Die Entfernung zum Angreifer ist möglichst so zu wählen, daß dieser durch ein Täuschungsmanöver mit einem Ausfallschritt zu einem übereilten Angriff gezwungen wird.

Im Training muß das Ausweichen aus der Stichrichtung mit dem gleichzeitigen Ablenken der Waffe und das anschließende Niederwerfen des Gegners den Schwerpunkt bilden.

Abwehr eines Bajonettstichs mit der MPi

Nach Parade links ist mit dem Kolben ein Schlag zum Kopf des Angreifers zu führen.

Nach Parade rechts oder tief rechts ist ein Stich mit dem Bajonett zu führen.



Abwehr eines Bajonettstichs mit der MPi [Bild 637.33]



Stich nach Parade mit MPi [Bild 637.34]



Abwehr eines Bajonettstichs mit Feldspaten [Bild 637.35]

Abwehr eines Bajonettstichs mit dem Feldspaten

Nach der Ausweichbewegung wird die Stichbewegung durch einen Schlag mit dem Spaten gegen die Waffe gebremst und abgelenkt. Danach erfaßt die freie Hand sofort die Waffe und drückt sie nach unten. Gleichzeitig erfolgt mit dem Spaten ein Schlag zum Kopf, zum Arm oder zur Schulter des Angreifers.

Abwehr eines Bajonettstichs mit der Hand

Nach entsprechender Ausweichbewegung links wird die Waffe des Angreifers mit der linken Hand am Handschutz erfaßt und abgelenkt. Danach reißen beide Arme in gekreuzter Stellung die Waffe mit gleichzeitigem Kopfstoß in das Gesicht des Angreifers nach unten. Dem Angreifer ist die Waffe zu entreißen. Anschließend ist er durch einen Schlag oder Stich kampfunfähig zu machen.

Bei der anderen Form der Abwehr wird die Ausweichbewegung nach rechts durchgeführt und die Waffe mit der rechten Hand abgelenkt. Dann erfaßt die linke Hand in der Nähe des Handschutzes oberhalb der rechten die Waffe, und mit beiden Händen wird ein kräftiger Ruck in Stichrichtung geführt. Nachdem sich der Verteidiger um 90° nach links eingedreht hat, tritt er mit dem rechten Fuß kräftig gegen das Knie des Angreifers. Der Armzug wird fortgesetzt, bis der Gegner die Waffe losläßt. Danach dreht sich der Verteidiger blitzschnell um und macht den Gegner durch einen Schlag oder Stich kampfunfähig.



Abwehr eines Bajonettstichs mit der Hand [Bild 637.36]



Entreißen der Waffe [Bild 637.37]

2.3.7.2. Abwehr von Messerstichen

Abwehr von Messerstichen mit der MPi

Bei Messerstichen ist vor allem die Stoßrichtung des Gegners zu beachten, da sie für die zweckmäßigste Abwehr wichtig ist. Zeigt die Klinge aus der Daumenseite der Hand, ist ein Stich von unten oder waagerecht von außen zu erwarten. Zeigt die Klinge aus der Kleinfingerseite der Hand, ist ein Stich von oben oder waagerecht innen zu erwarten.

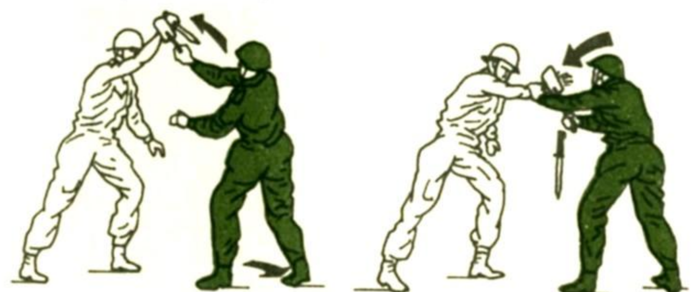
Die Stiche aus allen Richtungen werden nach Ausweichbewegung mit Parade blockiert. Danach wird die MPi entlang des Armes bis zur Hand des Angreifers geführt. Durch Auftreffen auf die Klinge wird dem Angreifer das Messer entrissen. Gleichzeitig erfolgt ein Stoß mit dem Kopf gegen das Gesicht des Angreifers, der schließlich durch Stich oder Schlag außer Gefecht gesetzt wird.



Abwehr von Messerstichen mit der MPi [Bild 637.38]

Abwehr von Messerstichen mit dem Feldspaten

Gleichzeitig mit der Ausweichbewegung schlägt der Verteidiger mit dem Feldspaten gegen das Handgelenk des messerführenden Armes in die entgegengesetzte Richtung der Ausweichbewegung. Darauf wird sofort mit der freien Hand der messerführende Arm gesichert. Hat der Angreifer das Messer noch nicht fallengelassen, erfolgt unmittelbar nach dem ersten Schlag noch ein zweiter auf die Hand, die das Messer hält. Anschließend ist der Angreifer durch einen Wurf zu Boden zu werfen und mit dem Feldspaten kampfunfähig zu machen.



Abwehr von Messerstichen mit dem Feldspaten [Bild 637.39]

Abwehr eines Messerstichs von oben durch Blockieren
Erfolgt der Stich von oben, wird eine Ausweichbewegung und Parade durch Blockieren mit der linken Hand ausgeführt. Danach erfaßt die eigene rechte Hand die rechte Hand des Gegners am Handrücken über der eigenen blockierenden Hand. Die linke Hand erfaßt von außen den Arm des Angreifers und reißt ihn mit Unterstützung der eigenen rechten Hand nach unten. Durch Handhebel wird dem Angreifer das Messer entwunden und er durch Fall außer Gefecht gesetzt.

Abwehr eines Messerstichs von oben durch Ablenken
Nach Platzwechsel und gleichzeitiger Parade durch Ablenken mit der rechten Hand nach rechts wird der messerführende Arm nach vorn unten weitergeführt, bis die rechte Hand das rechte Handgelenk des Angreifers erfassen kann. Nach Erfassen wird der Arm des Angreifers mit einer schnellen kreisförmigen Bewegung nach hinten oben geführt. Die linke Hand schlägt gegen den Handrücken des Angreifers und öffnet durch die entstehende Handkippe seine Hand. Ist das Messer dadurch zu Boden gefallen, wird der Angreifer im Armdrehgriff abgeführt oder durch Atemi kampfunfähig gemacht.

Abwehr eines Messerstichs von oben durch Bewegungsübernahme
Nach Ausweichbewegung durch Unterlaufen des Angreifers und Parade mit der linken Hand wird das Handgelenk des Angreifers bei gleichzeitigem Eindrehen zum Oberarmzug erfaßt. Es ist zu beachten, daß dabei die Klinge vom Körper wegzeigt. Der Schwung des Angreifers wird zur Ausführung des Wurfes genutzt und dem niedergeworfenen Gegner sofort mit dem linken Knie auf den Kopf gedrückt. Danach ist dem Angreifer das Messer durch Handhebel zu entwenden und aus dem Handlungsbereich zu stoßen. Der Gegner ist am Boden kampfunfähig zu machen.



Abwehr eines Messerstichs von oben durch Bewegungsübernahme [Bild 637.40]

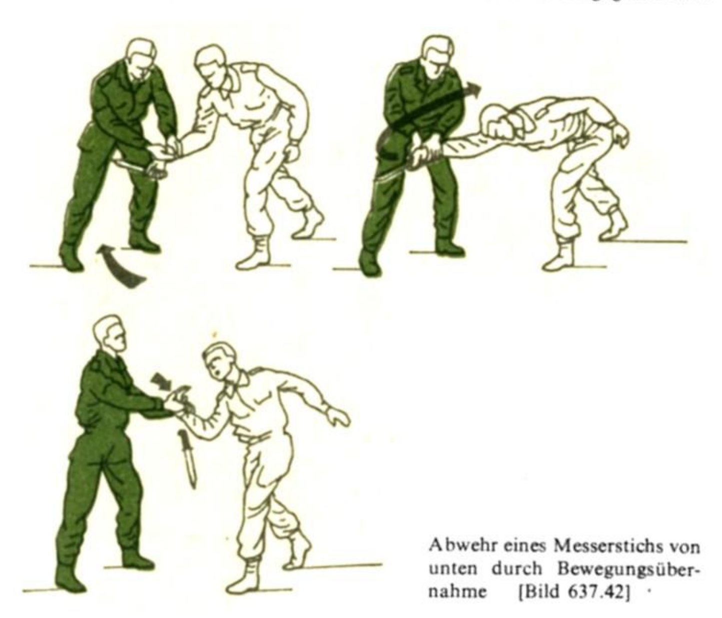
Abwehr eines waagerecht geführten Messerstichs durch Blockieren
Wenn der Stich mit der rechten Hand von innen geführt wird, erfolgt eine Ausweichbewegung nach links. Gleichzeitig wird eine Parade durch die beiderseits des gegnerischen Ellenbogengelenkes waagerecht gestellten Unter-



Abwehr eines seitwärts geführten Messerstichs durch Blockieren [Bild 637.41]

arme ausgeführt und somit der Angriff blockiert. Die rechte Hand erfaßt dann sofort das Handgelenk des Angreifers, zieht es ruckartig nach rechts an den eigenen Körper heran und zwingt den Gegner durch kräftigen Druck mit dem eigenen linken Arm auf den rechten Oberarm des Angreifers nach unten. Die rechte Hand erfaßt nun sofort die rechte des Angreifers am Handrücken und löst durch Handhebel das Messer aus dem Griff. Anschließend ist der Gegner durch Abführgriff abzuführen oder durch Atemi kampfunfähig zu machen.

Abwehr eines Messerstichs von unten durch Bewegungsübernahme
Gegen einen Stich von unten erfolgt eine Ausweichbewegung nach links und Parade durch Blockieren mit der linken Hand oberhalb des gegnerischen



Abwehr eines Messerstichs von unten durch Bewegungsübernahme [Bild 637.42]

Handgelenks. Die rechte Hand erfaßt von unten die Kleinfingerseite der Faust des Angreifers. Die linke faßt ebenfalls zu, so daß beide Daumen nebeneinander auf dessen Handrücken liegen. Dann erfolgt sofort eine Halbkreisbewegung nach vorn oben, wobei der angesetzte Handhebel zum Öffnen der messerführenden Hand zwingt. Nach Herunterfallen des Messers ist der Gegner durch Atemi oder Wurf endgültig unter Kontrolle zu bringen.

Bei Abwehr von Angriffen mit Knüppeln, Stöcken, Flaschen u. a. können im allgemeinen die gleichen Techniken (Platzwechsel, Ausweichbewegung, Parade, Abschlußhandlung) angewandt werden wie bei der Abwehr von Messerstichen. Die Ausweichbewegung muß so ausgeführt werden, daß man sich durch fallengelassene oder weggeworfene Gegenstände des Angreifers nicht verletzt.

2.3.7.3. Angriff und Abwehr von Fußtritten

Die gebräuchlichste Art des Angriffs mit dem Fuß ist der Tritt und die wirkungsvollste Abwehr das Vorstrecken des Beines gegen das Schienbein des Angreifers. Andernfalls kann durch Ausweichen des Trittes bereits eine Brechung des Gleichgewichts beim Angreifer erreicht werden.
Schließlich kann nach einem entsprechenden Platzwechsel mit der linken Hand das tretende Bein unter der Ferse erfaßt und kräftig nach oben gerissen werden. Dabei wird der Angreifer mit beiden Händen nach hinten umgeworfen. Der am Boden liegende Gegner ist durch Atemi kampfunfähig zu machen.



Abwehr eines Fußtritts rechts mit der Hand [Bild 637.43]

2.3.7.4. Befreiung aus Würgegriffen

Würgegriffe werden in der Regel mit den Händen oder dem Unterarm ausgeführt. Ihre Abwehr wird mit einer Parade eingeleitet, die die Angriffsfläche für den Angreifer verkleinern soll. Die Parade besteht in der An-

spannung der Kau- und Halsmuskulatur bei gleichzeitigem Anziehen der Schultern. Danach ist stets eine leichte Körperdrehung in die der Befreiungsaktion entgegengesetzte Seite durchzuführen, um den Griff des Angreifers für einen Augenblick zu lockern.

Halswürge mit dem Unterarm von hinten
Der Kopf des stehenden Gegners wird mit der rechten Hand zurückgezogen. Gleichzeitig wird der linke Unterarm bis dicht an das Handgelenk an die Vorderseite des Halses geschoben. Die rechte Hand erfaßt die linke an der Kleinfingerseite. Das Würgen erfolgt nun durch beidarmiges, anhaltendes und kräftiges Ziehen nach hinten, wobei der Gegner gleichzeitig durch einen Stoß in die Kniekehle zu Fall gebracht und dort durch einen Atemi außer Gefecht gesetzt wird.

Halswürge von hinten im Liegen
Der liegende Gegner ist durch Reitsitz oder beim Bodenkampf durch die Nierenschere unter Kontrolle zu bringen.

Abwehr der Halswürge von vorn
Die Daumen werden unter die kleinen Finger des Angreifers geschoben, während die anderen Finger dicht aneinander auf dem Handrücken des Angreifers liegen. Danach sind die Handgelenke nach unten zum Körper des Gegners zu drücken. Befindet sich der Kopf des Gegners in Hüfthöhe, wird mit der Fußspitze oder dem Knie ein Atemi in das Gesicht des Gegners geführt.



Abwehr einer Halswürge von vorn [Bild 637.44]

Befreiung aus dem Würgegriff von vorn durch Hebel
Die eigene rechte Hand erfaßt von oben den rechten Arm des Angreifers am Handgelenk, während die linke den Arm des Angreifers hinter dem Ellenbogen faßt und ihn kraftvoll nach oben drückt. Nach einer Rechtsdrehung um 90° wird mit der rechten Hand die rechte des Angreifers vom Hals weggezogen und der Arm nach rechts verdreht, bis die Handfläche



Befreiung aus einem Würgegriff von vorn durch Hebel [Bild 637.45]

nach oben zeigt. Bei der Drehung wird der Angreifer gleichzeitig mit dem linken Bein gesperrt. Der linke Unterarm (Hand hinter den Ellenbogen) drückt den Angreifer kräftig nach unten, bis dieser mit seiner Schulter auf dem eigenen Oberschenkel liegt.

Abwehr eines Würgegriffs von vorn durch Atemi mit der Hand und dem Knie
Nach der Parade erfolgt ein kräftiger Stoß mit den Handballen unter das Kinn und mit den Fingern in die Augen des Angreifers. Gleichzeitig wird er mit der linken Hand an der Kleidung herangezogen und mit dem Knie ein Atemi in den Unterleib des Gegners geführt.



Abwehr eines Würgegriffs von vorn durch Atemi [Bild 637.46]

Abwehr eines Würgegriffs von der Seite durch Wurf
Nach Parade mit gleichzeitigem leichtem Abbeugen wird mit der linken Hand kräftig von oben auf das rechte Handgelenk gefaßt. Dabei schwingt der rechte Arm unter der Achselhöhle des Angreifers hindurch. Gleichzeitig blockiert das rechte Bein die Vorwärtsbewegung des Angreifers. Durch Abbeugen, kräftigen Armzug nach vorn und nachfolgendes Strecken der gebeugten Knie wird der Gegner zu Boden geworfen und mit einem Atemi anschließend außer Gefecht gesetzt.



Abwehr eines Würgegriffs von der Seite durch Wurf [Bild 637.47]

Abwehr eines Würgegriffs von hinten durch Hebel und Wurf

Nach Parade erfassen beide Hände die Hände des Angreifers an der Daumenseite. Durch kräftiges Drehen der Hände des Angreifers nach außen wird die Würge gelöst. Durch ruckartiges Ziehen nach vorn unten werden die Arme des Angreifers gehebelt. Bei gleichzeitigem Zurücktreten um einen Schritt wird der Angreifer durch Schulterwurf zu Boden gebracht und mit nachfolgendem Atemi kampfunfähig gemacht.



Abwehr einer Halswürge von hinten [Bild 637.48]

2.3.7.5. Abwehr einer Bedrohung mit der Pistole

Bei der Bedrohung des Gegners mit der Pistole ist zu beachten:

- Immer mit einer Abwehr rechnen. Deshalb nie den Finger aus dem Abzug nehmen.
- Den Abstand zum Gegner größer als 2 m halten.
- Den Gegner zum Einnehmen der Bauchlage mit gespreizten Gliedmaßen zwingen.
- Die Schußwaffe stets nahe am eigenen Körper halten.

Bei der Abwehr einer Bedrohung mit der Pistole gelten folgende Grundsätze:

- Immer in unmittelbarer Reichweite des mit der Pistole Bedrohenden bleiben.

- Die Arme langsam heben und dabei den Angreifer genau beobachten, um den richtigen Zeitpunkt einer Abwehr zu erkunden.
- Die Abwehrbewegung direkt und ohne Finte einleiten. Die Parade besteht bei der Abwehr einer Pistolenbedrohung im Wegschlagen und unmittelbaren Erfassen des Armes, der die Waffe hält, sowie im vollständigen Ausweichen aus der Schußrichtung.

Abwehr einer Bedrohung mit der Pistole von vorn

Mit der linken Handkante wird die pistolenführende Hand des Bedrohenden nach außen geschlagen und mit der rechten Hand ein Handkantenschlag zur Halsschlagader geführt.



Abwehr einer Bedrohung mit der Pistole [Bild 637.49]

Abwehr einer Bedrohung mit der Pistole von der rechten Seite

Beim langsamen Heben der Arme schlägt die rechte Hand blitzschnell den rechten Arm des Angreifers aus der Schußrichtung und packt ihn in Höhe des Handgelenks. Bei Zurücknehmen der Hüfte faßt die linke Hand von unten an die Pistole, wobei der Daumen seitlich an der Pistole liegt. Die Hand des Angreifers wird in Richtung der Schulter geführt und die Pistole



Abwehr einer Pistolenbedrohung von rechts [Bild 637.50]

auf den Gegner gelenkt. Unter gleichzeitigem Brechen des Gleichgewichts wird der Gegner zu Boden geworfen und durch Atemi kampfunfähig gemacht.

Achtung!
Beim Verdrehen der Pistole entsteht ein gefährlicher Fingerhebel, da die Finger noch im Abzugsbügel sind. Hier ist beim Training größte Vorsicht erforderlich.

Abwehr einer Bedrohung mit der Pistole von hinten
Nach blitzschneller Drehung auf dem rechten Bein wird der rechte Arm des Angreifers mit dem angewinkelten linken Arm zur Seite geschlagen. Der linke Arm umschlingt den rechten Arm des Angreifers von oben her und klemmt diesen zwischen Arm und Achselhöhle ein. Der eigene Unterarm drückt gegen das Ellenbogengelenk des Angreifers und führt bei Rückbeugen des Oberkörpers einen Armhebel aus. Gleichzeitig wird mit der rechten Hand ein Stoß unter das Kinn und mit dem Knie ein Stoß in den Unterleib angebracht.



Abwehr einer Pistolenbedrohung von hinten [Bild 637.51]

Abwehr einer Bedrohung mit Pistole von hinten in Lendengegend
Nach plötzlicher Drehung um 180° rechts wird die Waffe mit dem abgewinkelten rechten Unterarm aus der Schußrichtung geschlagen. Dann wird



Abwehr einer Pistolenbedrohung von hinten [Bild 637.52]

mit der eigenen rechten Hand sofort das rechte Handgelenk des Gegners von unten erfaßt. Dabei packt die linke Hand den rechten Oberarm unmittelbar am Ellenbogengelenk. Sobald beide Hände fest zufassen, wird der Arm des Gegners gebeugt nach hinten oben gerissen und der Angreifer durch einen Hakelwurf zu Fall gebracht. Anschließend ist er durch Atemi kampfunfähig zu machen.

2.3.7.6. Besonderheiten beim Kampf am Boden

Der Kampf am Boden erfordert ein schnelles und geschicktes Reagieren. Das Ziel des Bodenkampfes besteht darin, den Gegner kampfunfähig zu machen und, nachdem man selbst zu Boden gehen mußte, schnell wieder aufzustehen.

Abwehr eines Würgegriffs von hinten am Boden

Nach Parade durch Drehen des Kopfes nach rechts erfaßt die linke Hand das Handgelenk des Angreifers von unten und lockert den Griff, während die rechte Hand den rechten Oberarm des Angreifers ergreift. Gleichzeitig wird das linke Knie angezogen. Durch eine kräftige Streckung des linken Beines bei gleichzeitiger Linksdrehung wird der Gegner abgeworfen. Während die linke Hand auf den Handrücken des Angreifers gleitet, wird die rechte Hand zum rechten Unterarm gebracht. Dadurch wird der rechte Arm des Angreifers zwischen dem Körper und dem eigenen rechten Arm eingeklemmt. Zugleich entsteht ein schmerzhafter Handhebel.





Abwehr eines Würgegriffs in der Bodenlage [Bild 637.53]

Abwehr eines Würgegriffs von vorn am Boden

Nach Parade durch Hochziehen der Schulter erfaßt die linke Hand das linke Handgelenk über dem Handrücken und die rechte Hand den linken Ellenbogen des Angreifers von unten. Durch kräftiges Hochstoßen der Hüfte und Druck mit dem rechten Arm gegen den Ellenbogen des Angreifers wird dieser seitwärts abgeworfen. Der Angreifer fällt auf die rechte Seite, und der Griff wird gelöst. Der Verteidiger dreht sich weiter, bis er auf dem rechten Bein des Angreifers liegt und dieses blockiert.
Die linke Hand gleitet zum Handrücken und sichert den Arm durch Handhebel. Anschließend ist der Angreifer durch Atemi kampfunfähig zu machen.

Abwehr eines Messerstichs in der Rückenlage am Boden

Sitzt der Angreifer auf dem Verteidiger und versucht einen Messerstich von oben auszuführen, wird der messerführende Arm mit dem rechten



Abwehr eines Messerstichs am Boden [Bild 637.54]

Arm durch Ablenken pariert. Gleichzeitig erfaßt die linke Hand den Ellenbogen des Angreifers von unten. Danach erfaßt die rechte Hand das rechte Handgelenk des Angreifers. Durch Hochstoßen der Hüfte und kräftigen Druck mit der linken Hand auf den Ellenbogen des Angreifers wird dieser seitwärts abgeworfen. Im Drehen wird der Arm des Angreifers gestreckt und sein linkes Bein mit dem eigenen Körper blockiert. Sobald der Angreifer am Boden fixiert ist, gleitet die rechte Hand an den Handrücken, während die linke Hand weiter auf das rechte Ellenbogengelenk des Angreifers drückt. Durch den entstehenden Handhebel läßt der Angreifer das Messer los; er kann endgültig unter Kontrolle gebracht werden.

2.3.8. Arten der geräuschlosen Liquidierung eines bewaffneten Gegners

Bei der Lösung militärischer Aufgaben kann es notwendig werden, den Gegner schnell und geräuschlos zu liquidieren, um den Erfolg der Gesamthandlung sicherzustellen. Die Fallschirmjäger sind zu befähigen, einige Arten der geräuschlosen Liquidierung eines bewaffneten Postens sicher auszuführen.

Es sind zu üben:

- der Kampf ohne Waffe,
- die Messerkampftechnik,
- das Würgen,
- der Gebrauch der Schußwaffe mit Schalldämpfer.

Kampf ohne Waffe

Der Fallschirmjäger muß die Lage der Organe, gegen die der Schlag, Stich, Druck oder Tritt ausgeführt werden soll, genau kennen. Das betrifft vor allem die Tiefe ihrer Einbettung und die Stelle an der Körperoberfläche. Wird der Angriff geführt, muß einkalkuliert werden, daß der Gegner Griffe der Selbstverteidigung beherrscht.

Beim Kampf ohne Waffe sind unter Berücksichtigung entsprechender Sicherheitsmaßnahmen zu trainieren:

- der Handkantenschlag auf die Nasenwurzel,
- der Handkantenschlag auf die Halsschlagader,
- der Schlag auf den Kehlkopf,
- der Schlag oder Druck auf die Hoden.

Die Wirkung der Handkantenschläge von der Kleinfingerseite her hängt von der genauen Schlagführung ab. Von größter Bedeutung ist dabei, die Handkanten durch Festigung der Muskulatur unempfindlich zu machen. Das kann durch Schläge auf weichem Boden geschehen. Später sollte versucht werden, dünne Bretter bis zu etwa 15 mm Stärke zu durchschlagen. Die Schläge mit voller Kraft werden an Hilfsmitteln wie Boxbirnen, Sandsäcken, Puppen oder ähnlichem geübt. Die Schläge sind konzentriert und mit voller Kraft auf die jeweilige Stelle auszuführen. Bei Kopfschlägen wird eine höhere Wirkung erreicht, wenn der Kopf nach hinten gebogen ist.

Messerkampftechnik

Die Liquidierung eines Gegners mit Hilfe eines Messers ist verhältnismäßig sicher und schnell. Wichtig ist dabei besonders das Beherrschen der Messerführungsarten, der Stichrichtungen und der überraschenden Annäherung an den Gegner.

Es sind folgende Stiche zu trainieren:

- Stiche in die Halsschlagader und in den Kehlkopf,
- Stiche in die Schlüsselbeingrube,
- Nierenstiche,
- Herzstiche,
- Schnitte in die Ellenbogenbeuge und in die Handschlagader.

Die Stiche werden mit einem Gummimesser an einer Puppe 10- bis 15mal hintereinander geübt, um das Messer sicher und forsch führen zu können. Wird der Stich beherrscht, kann mit dem Stahlmesser an einer Lehmpuppe trainiert werden, um die Stichwucht zu verbessern.

Beim unmittelbaren Angriff müssen Mund und Nase des Gegners verschlossen werden, um einen Überraschungsschrei zu verhindern.

Würgen

Es sind besonders zwei Arten zu üben:

- das Würgen mit Hilfe einer Litze und
- das Handwürgen auf japanische Art.

Die Litze soll nicht stärker als 2 mm Durchmesser und bis zu 70 cm lang sein, um sie an beiden Enden halten zu können. Beim Üben an der Puppe sind Schwerpunkte die Technik des Wurfes über den Kopf sowie der verstärkte Zug durch eine volle Wendung.

Gebrauch der Schußwaffe mit Schalldämpfer

Bei der Liquidierung des Gegners mit einer Schußwaffe mit Schalldämpfer muß sich der Fallschirmjäger geräuschlos bis unmittelbar an den Gegner heranarbeiten. Die Waffe ist vorher auf einem abgelegenen Ort für den Angriff vorzubereiten. Es ist nur zu schießen, wenn der Treffer ganz sicher ist. Vorzugsweise ist auf den Kopf (Stirn, Auge, Nasenwurzel, Schläfe, Genick) zu zielen.

Kurze, mit Schalldämpfern versehene Waffen sind nur aus unmittelbarer Nähe abzufeuern. Nach dem ersten Schuß aus einer einschüssigen oder nicht selbstladenden Pistole oder bei Ladehemmung muß der Angriff auf eine andere Art zu Ende geführt werden. Es ist zu beachten, daß der Schall-

dämpfer sowohl die Schußgenauigkeit als auch die Zuverlässigkeit des Feuers beeinträchtigt. Der Schalldämpfer vergrößert die Streuung und vermindert die Durchschlagskraft. Absolute Schalldämpfung kann nur bei Waffen, deren Geschoßkammer nach dem Abfeuern geschlossen bleibt, erreicht werden. Aber auch hier ist die Hörbarkeit des Schusses noch vom Lärm der bewegten Waffenteile und von der Windrichtung abhängig.

2.3.9. Judo-Selbstverteidigung (JIU-JITSU)

Die Technik der Judo-Selbstverteidigungsarten sind dem Lehrbuch »Judo-Selbstverteidigung« von Horst Wolf, Berlin 1962, S. 24ff. zu entnehmen.
Es sind besonders zu üben:
- Fußhebel,
- Beinhebel,
- Fingerhebel,
- Handhebel,
- Nackenhebel sowie
- Schläge und Stöße.

2.4. Militärisches Bergsteigen

Die vielfältigen militärischen Aufgaben eines Fallschirmjägers machen es erforderlich, daß ihm anwendungsbereite Grundlagen im Bergsteigen vermittelt werden. Dazu gehören Kenntnisse über
- die notwendigsten Ausrüstungsgegenstände zum Klettern,
- die fachgerechte Beurteilung der Felswände und die Erkundung von günstigen Aufstiegswegen,
- das Schlagen von Sicherungsringen und Haken,
- die Benutzung des Seils,
- die verschiedenen Klettertechniken und
- Maßnahmen der Ersten Hilfe und des Transports Verletzter.

2.4.1. Grundlagen des Kletterns und Bergsteigens

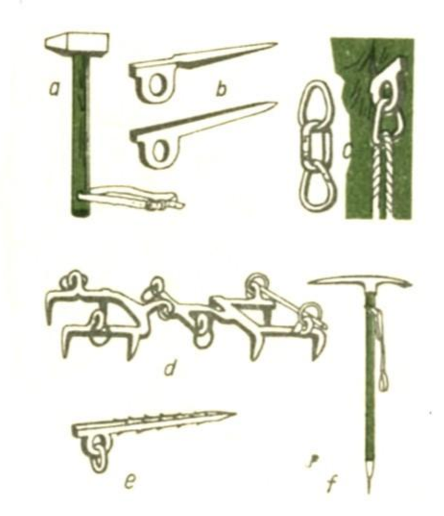
Zum Bergsteigen gehören das Felsklettern im Mittelgebirge und das Gehen und Klettern in Fels und Eis des Hochgebirges.
Bergsteigen setzt beste körperliche und geistige Verfassung voraus und stellt höchste Anforderungen an Kraft, Ausdauer, Mut, Selbstbeherrschung, Orientierungsvermögen, Kollektivgeist und alpines Wissen.
Bergsteigen birgt eine große Anzahl von Gefahren in sich.
Unter *subjektiven Gefahren* versteht man solche, die durch eigene Unzulänglichkeiten herbeigeführt werden, wie ungenügende Kondition, schlechte Ausrüstung, mangelnde Beobachtungsfähigkeit, Verkennen der Schwierigkeiten, unzureichende Technik, Übermüdung, falscher Ehrgeiz, als deren Folgen Verirren, Erfrierungen, Erschöpfungen, Schwindel und Abstürze auftreten können.

Objektive Gefahren entstehen vor allem durch die schnell wechselnden Witterungsbedingungen, Nebel, Lawinen, Sturm, Gewitter, Schnee und Eis. Auf sie hat der Kletterer unmittelbar keinen Einfluß. Verschuldete objektive Gefahren sind ungewollt herbeigeführte unheilbringende Ereignisse, wie Ausbrechen von Gestein an Griffen und Tritten, Lostreten von Wächten oder Lawinen, Durchtreten dünner Schneedecken und Auslösen von Steinschlag. Gegen solche Gefahren ist gute bergsteigerische Ausbildung der beste Schutz.

2.4.2. Ausrüstung und Bekleidung

Die wichtigsten Bestandteile der Ausrüstung sind
- spiralgeflochtene Seile von 40 bis 45 m Länge und 9 bis 12 mm Dicke;
- Seilschlingen aus Hanfgarn oder Perlonfaser;
- Reepschnur von 6 bis 8 mm Durchmesser;
- Karabinerhaken verschiedener Größe und Stärke;
- Felshaken (Haken mit angeschmiedeter Ringöse);
- Kletterhammer.

Im Eisgebirge kommen noch Steigeisen, Eispickel und Eishaken hinzu.
Eine zweckmäßige *Bekleidung* kann den Erfolg des Handelns im Gebirge bestimmen. Zur Ausbildung wird die normale Dienstuniform mit Sprungschuhen getragen. Die Schuhe müssen den Fuß fest umschließen.
Beim Barfußklettern ist ein Knöchelschutz aus Leder ratsam. Für die Hände sind Rißhandschuhe zu empfehlen. Weitere Ausrüstungsgegenstände sind wasserdichter Rucksack, Verbandpäckchen, Flick- und Waschzeug, Taschenlampe und Regenumhang.
Künstliche Hilfsmittel und Maßnahmen, die das Klettern im Fels erleichtern,



Kletterausrüstung [Bild 637.55]

die naturgegebenen Schwierigkeiten vermindern und bei der Erfüllung von Gefechtsaufgaben angewandt werden können, sind
- das Schlagen von Griffen und Tritten;
- die Verwendung von Griff- und Trittstiften, Leitern, Baumstämmen u. a.;
- Seilwurf oder Seilzug;
- das Benutzen von Sicherungsringen und -schlingen.

Bei Gefechtshandlungen im Gebirge sind die natürlichen Schutz- und Tarnmöglichkeiten in Form von Felsvorsprüngen, -blöcken, Höhlen, Kanten, Rinnen, Mulden, Scharten, Nischen, Löchern und Überhängen auszunutzen.

2.4.3. Klettertechnik

Sie muß sich den jeweils vorhandenen Schwierigkeiten anpassen und diese mit zweckentsprechenden Mitteln zu überwinden gestatten.
Wir unterscheiden
- die Rißtechnik,
- die Kamintechnik,
- die Wandtechnik,
- die Reibungstechnik.

Risse sind spaltenartige Felseinschnitte verschiedener Breite, die bei *Handrissen* etwa handstark sind. Die Hand wird in den Riß gelegt und verklemmt. In *Faustrisse* wird die Hand waagerecht gesteckt und zur Faust gekrümmt, so daß sie an der Daumen- und Kleinfingerseite festen Halt findet.
Die Rißbreite der *Schulterrisse* ermöglicht es, daß neben dem Bein auch Arm und Schulter im Riß winkelartig verklemmt werden können. Arm und Bein außerhalb des Risses unterstützen das Aufwärtsbewegen des Körpers.
Kamine sind Felsspalten von 0,50 bis 2,50 m Breite. Im **Stemm-Kamin** wird der Körper so verklemmt, daß sich Hände und Füße gegen die eine Wand-



Faustrißtechnik [Bild 637.56]



Kamintechnik (Spreizkamin) im breiten Kamin [Bild 637.57]

seite und der Rücken gegen die andere stemmen (Dreipunkt-Technik). Breite Kamine werden ausgespreizt, d. h., die gespreizten Beine stemmen sich gegen die Kaminwände.
Bei der **Wandtechnik** werden Platten, Löcher, Leisten und Gesteinsknorpel der Wand als Halt für Hände und Füße benutzt.
Die **Reibungstechnik** wird an geneigten Wänden angewandt. Beträgt die Neigung bis 65° und erfolgt das Klettern ohne ausgeprägte Griffe, nennt man es laufende Reibung. Der Körper steht in einem bestimmten Winkel zur Wand; dabei liegt der Körperschwerpunkt senkrecht über der Stützfläche des Fußes. Je größer die Berührungsfläche zwischen Fußsohle und Wand ist, um so sicherer ist der Halt bei richtiger Gewichtsverlagerung des Körpers.
Unter *stufiger Reibung* versteht man Klettern an einer geneigten Wand mit stufigen Absätzen. Auch hier findet die Technik der laufenden Reibung Anwendung.

2.4.4. Abseiltechnik

Wir unterscheiden Seilschaften aus 2 ober 3 Kletterern (Zweier- bzw. Dreierpartie), wobei jeweils einer, der physisch am besten vorbereitet ist, als Führender fungiert. Die Nachsteiger haben ihn beim Aufsteigen mit dem Seil zu sichern. Vor- und Nachsteiger binden sich mit dem *Spezialknoten*, mindestens 15 m voneinander entfernt, fest in das Seil ein. Die gebräuchlichsten Sicherungsarten sind die Kreuzsicherung und die Doppelkreuzsicherung. Dabei kommt das Seil, das zum Führenden läuft, stets unter der Achsel des Sichernden hervor und bildet vor seinem Körper ein Kreuz oder Doppelkreuz. So kann dem Sichernden das Seil beim Sturz des Vorsteigers nicht entrissen werden.
Es ist auch möglich, sich mit Hilfe von Seilschlingen an Felsspalten, Bäumen





Doppelkreuzsicherung mit Seilver schluß [Bild 637.58]

Offener Dülfersitz [Bild 637.59]

u. a. einzubinden. Die größte Sicherheit bietet aber der *Ringhaken*. An Steilwänden sitzt der Sichernde in der *Sitzschlinge* am Ring.
Um die mögliche Sturzstrecke zu verringern, legt auch der Führende um Felszacken, Felsplatten und in Risse Seilschlingen, in die ein Karabinerhaken zur Führung des Sicherungseils eingehängt wird. Zur größeren Sicherheit wird meist ein Doppelseil (2 Seile von 10 bis 12 mm Dicke und 30 bis 40 m Länge) verwandt.
Beim Seilzug nach oben wird in Reichweite ein Haken geschlagen und ein Seil eingehängt, das der zweite Mann nach unten anzieht, so daß der Führende durch das Seil bis in Hüfthöhe angezogen und gehalten werden kann. Dadurch bekommt er beide Hände frei und kann nun einen zweiten Haken etwas höher einschlagen. In ihn hängt er das zweite Seil, löst das untere und läßt das zweite anziehen. Es werden so lange Haken eingeschlagen, bis die glatte Stelle überwunden ist. Ähnlich wird bei Quergängen an glatter Wand verfahren.
Von Gipfeln mit schwerem Aufstieg wird grundsätzlich abgeseilt. Dabei sind der Dülfersitz und der Sachsensitz die sichersten Arten. Bei exakter Ausführung ist das Abrutschen des Seiles von der Schulter unmöglich.

2.4.5. Sicherheitsbestimmungen und Rettungswesen

In der militärischen Bergsteigerausbildung muß vorsichtig und systematisch vorgegangen werden, da jeder Sturz und jede andere alpine Gefahr (Steinschlag, Lawinen u. a.) sofort den Tod bewirken können.
In Not geratene Kletterer müssen das **Notsignal** geben. Es besteht aus hörbaren und sichtbaren Zeichen durch Ruf, Licht, Pfiff o. ä., die 6mal je Minute gegeben und nach einer Minute Pause in gleichmäßigen Abständen wiederholt werden.

Merke:
Jeder ist zur Hilfe verpflichtet.

Schnelle, zweckmäßige Bergung Verunglückter verlangt Fertigkeiten im Bergsteigen, Nottragenbau, in Erster Hilfe u.a. In den Unfallhilfsstellen, die sich in Klubhütten und Jugendherbergen des Mittelgebirges befinden, sind meist Verbandmittel aller Art, Stärkungsmittel, Tragbahren und im Winter Decken, Schlitten, Kletterseile sowie die übrigen notwendigsten Ausrüstungsgegenstände zum Bergsteigen vorhanden.

2.5. Härteausbildung

Die Fallschirmjäger sind in der physischen Ausbildung in die Lage zu versetzen, physischen und psychischen Grenzbelastungen gewachsen zu sein, die die verschiedensten Gefechtsbedingungen auslösen können. Dazu gehören lange und beschleunigte Fußmärsche, militärische Handlungen bei begrenzten Bewegungsmöglichkeiten, bei Erschwernissen im Wärmeaus-

tausch, Über- oder Unterdruck, Gefechts- und Motorenlärm, ungünstigen klimatischen Verhältnissen u. a.

Belastung bis zur Leistungsgrenze

Die körperliche Leistungsgrenze ist

- keine absolute oder starre Barriere, sondern läßt sich durch systematisches Training nach oben verschieben;
- eine individuelle Größe, die – je nach den verfügbaren Leistungsreserven und der mobilisierbaren Leistungsbereitschaft – bei den verschiedenen Fallschirmjägern unterschiedlich groß sein kann;
- altersabhängig, so daß es für bestimmte Leistungen ein Hochleistungsalter gibt;
- sachbezogen und kann beim gleichen Soldaten auf geistigem Gebiet deutlich größer sein als auf körperlichem. Allerdings scheint sicher, daß der körperlich leistungsfähigere auch durchschnittlich geistig mehr leisten kann.

Sollen Fallschirmjäger zu Höchstleistungen befähigt werden, so müssen alle Faktoren, die eine Leistung bestimmen, in ein sich gegenseitig förderndes Verhältnis gebracht werden. Das sind vor allem die aus Kenntnissen, Erfahrungen, Eigenschaften und Fertigkeiten resultierende Leistungsfähigkeit und die Leistungsbereitschaft, die den Leistungswillen, Einstellungen, Interessen, Überzeugungen, Motive u. a. in sich vereinigt.

Merke:
Die Leistungsgrenze kann nur in einer außergewöhnlichen Ausbildungssituation erreicht werden, die den Fallschirmjäger zwingt, auf der Grundlage eines sozialistischen Klassenstandpunkts so und nicht anders zu handeln.

Zweierlei muß also in jeder belastungsintensiven Ausbildung planmäßig organisiert werden:

1. die außergewöhnliche Ausbildungssituation und
2. die politisch-ideologische Erziehungsarbeit.

Bei der Belastung bis zur Leistungsgrenze muß der Ausbilder vor allem die Belastungsreize richtig dosieren, und zwar so, daß der Belastungsgrad der Leistungsfähigkeit des einzelnen oder einer relativ gleichwertigen Leistungsgruppe elastisch angepaßt ist. Sie muß systematisch in Abhängigkeit von der beabsichtigten Trainingswirkung gesteigert werden.

Bei der Belastung bis zur Leistungsgrenze müssen die Unterstellten mehr als in anderer Ausbildung nach den äußeren Ermüdungsmerkmalen beobachtet, sicher geführt und beständig aufgemuntert werden.

Inhalt der Härteausbildung

Die Härteausbildung schafft die körperlichen Voraussetzungen für die physische und psychische Überlegenheit gegenüber dem Gegner von der ersten Minute kriegerischer Handlungen an.

Mit Fallschirmjägern werden folgende Härtekomplexe durchgeführt:

Härtekomplex I

- 1 Stunde Kraftausdauertraining im frontalen Kreistraining mit standardisierten Übungen;
- 3000-m-Lauf nach Norm mit anschließendem Handgranatenweitzielwurf (Norm 11);
- 600-m-Schwimmen in Uniform ohne Zeit (nur im Sommer);
- 15-km-Eilmarsch; davon 6 km mit aufgesetzter Truppenschutzmaske (TSM) bei einem Zeitlimit von 2:10 Stunden;
- kollektives Überwinden der 400 m langen Sturmbahn.

Die Gesamtzeit für die Absolvierung dieses Härtekomplexes darf 4:20 h, ohne Schwimmen 4:00 h, nicht überschreiten.

Härtekomplex II

- 1 Stunde Kraftausdauertraining im frontalen Kreistraining mit standardisierten Übungen (Spezialkreis);
- 3000-m-Lauf nach Norm mit anschließendem Handgranatenweitzielwurf (Norm 11);
- 600-m-Schwimmen in Uniform;
- 20-km-Eilmarsch, davon 8 km unter aufgesetzter TSM. Nach 11 km Marsch wird die Schutznorm Nr. 8 mit nachfolgendem Verpacken überprüft. Das Zeitlimit für den Eilmarsch beträgt 3 Stunden.

Für diesen Härtekomplex sind folgende Zeiten vorgegeben:

- 1. Dienstjahr 5:10 h, ohne Schwimmen 4:50 h.
- 2. Dienstjahr 4:58 h, ohne Schwimmen 4:38 h.
- 3. Dienstjahr 4:50 h, ohne Schwimmen 4:30 h.

Für die Vorbereitung und Durchführung des Härtekomplexes sind die Kommandeure verantwortlich. Sie haben dazu in Zusammenarbeit mit dem Offizier für Körperertüchtigung und Sport einen Befehl mit der Ziel- und Aufgabenstellung, dem Zeitpunkt der Durchführung sowie den Maßnahmen der politisch-ideologischen Vorbereitung und personellen, materiellen und medizinischen Sicherstellung zu erarbeiten. Der Härtekomplex wird in Stunden der militärischen Körperertüchtigung durchgeführt.
Bei der Vorbereitung, Durchführung und Auswertung sind besondere Bedingungen zu beachten.

Vorbereitung

Die außerordentlich hohe Belastung während des Härtekomplexes verlangt eine langfristige systematische Vorbereitung aller Teilnehmer. Dem Härtekomplex sollten mehrere Stunden Ausdauertraining vorausgegangen sein, in denen die Fallschirmjäger mindestens 30 Minuten lang ununterbrochen mit einer Pulsfrequenz um 180 Schläge pro Minute belastet wurden. Noch vor Beginn des Trainings ist den Fallschirmjägern in zielgerichteten Gruppen- und individuellen Gesprächen Sinn, Notwendigkeit und die Organisation des Härtekomplexes zu erklären, um eine positive Einstellung zur Leistung zu schaffen.
Am Abend vor dem Härtekomplex ist vor allem die Vorbereitung der Bekleidung und Ausrüstung zu kontrollieren. Der gesamte Härtekomplex wird in der jeweiligen Felddienstuniform durchgeführt. Es versteht sich von

selbst, daß man solch eine Höchstbelastung, wie sie der Härtekomplex darstellt, in körperlich gutem, relativ ausgeruhtem Zustand antritt.

Durchführung

Am Härtekomplex haben alle Angehörigen der Einheit teilzunehmen. Das setzt voraus, daß sie in den letzten 6 Wochen nicht von der Gefechtsausbildung befreit waren, am vorbereitenden Training teilgenommen und seinen Belastungen standgehalten haben.

Die einmalige Durchführung des Härtekomplexes ist zu einem Höhepunkt der physischen Ausbildung zu gestalten. Die Anlagen sollten sichtbar markiert und Auswertetafeln vorhanden sein.

Der Härtekomplex darf nicht früher als eine Stunde nach dem Essen und nur bei Temperaturen von —10° bis +25 °C durchgeführt werden.

Während des Härtekomplexes muß ein Sankra mitgeführt werden. Die medizinische Sicherstellung soll eine sofortige Hilfeleistung einschließlich der Reanimation und Schockbekämpfung gewährleisten.

Auswertung

Die beim Härtekomplex in den einzelnen Disziplinen und insgesamt erbrachten Leistungen sind nach den dafür gültigen Festlegungen exakt zu bewerten und im sozialistischen Wettbewerb zu berücksichtigen. Ausgezeichnete Einzel- und Kollektivleistungen sollten öffentlich gewürdigt werden.

2.6. Übungen zur Erhaltung der Leistungsfähigkeit während des Einsatzes

Um Ermüdungen vorzubeugen, leistungsfähig zu bleiben und die Kampfbereitschaft ständig aufrechtzuerhalten, werden bei längerem Aufenthalt in Fahrzeugen, Flugzeugen, Gräben und anderen Deckungen mit begrenzter Bewegungsmöglichkeit Körperübungen betrieben.

Im allgemeinen sollen 6 bis 10 einfache, leicht erlern- und durchführbare Übungen ausgewählt werden. Sie sind mehrfach zu wiederholen, so daß etwa 10 Minuten hintereinander geübt wird. Dabei ist jeweils betont tief ein- und auszuatmen. Die Übungen sollten anfangs langsam, dann schneller und am Schluß wieder langsamer ausgeführt werden. Im Abstand von 3 bis 4 Stunden kann ein erneutes Üben erfolgen.

Durch die Körperübungen bei längerem Aufenthalt unter begrenzten Bewegungsmöglichkeiten werden

- den Organen die allgemeine Leistungsfähigkeit erhalten;
- Ermüdungserscheinungen bekämpft und
- die durch einseitige Belastung der Muskeln bei längerem Verweilen in einer gezwungenen Körperhaltung bedingte Erschlaffung rasch beseitigt.

Übungen während des Transports

- Vorhochschwingen der Arme und Strecken des Körpers unter tiefem Einatmen;

- Kniebeuge mit oder ohne Lasten;
- Rumpfbeugen vor-, rück- und seitwärts im Sitzen;
- Drehungen rechts bzw. links am Ort im Stand;
- Drehen des Kopfes;
- Anhocken und kräftiges Strecken der Beine im Sitzen;
- Beugen und Strecken der Arme im Liegestütz;
- gestrecktes Anheben und Senken der Beine im Sitzen;
- Anheben und Senken des Rumpfes im Liegen;
- Drehen der Füße und der Hände;
- Krümmen und Spreizen der Finger und Hände;
- Laufen am Ort;
- Schulterkreisen, vor- und rückwärts;
- Rückführen der Arme mit Streckung des Rumpfes;
- Stützhüpfen;
- Ausstemmen eines Partners an den Ellbogen oder in der Hüfte;
- in Rückenlage Heben und Senken der gestreckten Beine;
- Übungen mit vor- bzw. hochgehaltener MPi.

Übungen bei langem Aufenthalt in Gräben und Deckungen

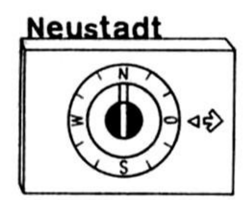
Beim Üben müssen Tarn- und Sicherheitsmaßnahmen getroffen werden. Neben den vorher genannten Körperübungen sind unter Berücksichtigung der Lage anzuwenden:

- Geh- und Laufübungen;
- Ausschütteln der Arme, Hände und Beine;
- Arme gebeugt in den Schultern kreisen;
- im Liegen Arme seitwärts kreisförmig am Boden führen;
- Rückwärtsschlagen der Unterarme aus der Schlaghalte;
- Vierfüßlergang;
- aus der Rücken- bzw. Bauchlage Anheben des Körpers;
- Bauchschaukel;
- im Sitz: Arme in Seithalte, Beine gestreckt anheben, anhocken, strecken und senken;
- im Sitz: Aufstützen der Hände, Beinkreisen, Scheren, Radeln;
- Beinschwingen rechts und links vor, zur Seite und zurück;
- Beinachterkreisen vor und neben dem Körper;
- Kniestrecken aus dem Hockstütz;
- Hürdensitz – Rumpfbeugen;
- Entengang;
- Kniebeugen und -strecken auf einem Bein;
- Druckübungen der Arme und Beine gegen einen Widerstand, etwa 6 s;
- Partnerübungen im Liegen und Sitzen;
- Übungen mit Gewichten oder Waffe;
- wechselseitiges Anreißen der Knie;
- vor- und zurückrollen am Boden;
- Rückenlage: Heben in die Brücke;
- Kniestand: Springen in den Hockstand;
- Kniestand: Vor- und Rückschwingen des Rumpfes.

3. Umgang mit Verkehrskarten, Stadtplänen und Luftbildern [638]

3.1. Verkehrskarten und Stadtpläne

Zur Erfüllung spezieller Aufgaben kann es notwendig sein, Verkehrskarten und Stadtpläne zu verwenden. Als Stadtpläne werden in diesem Zusammenhang nur die handelsüblichen Stadtpläne betrachtet, da topographische Stadtpläne im wesentlichen wie topographische Karten verwendet werden können.



Einnorden der Karte nach Ortsnamen [Bild 638.1]

3.1.1. Abweichungen zu topographischen Karten

Abweichungen zu topographischen Karten:
- Gitternetz zur Bestimmung und zum Eintragen von Koordinaten fehlt;
- einzelne Geländeelemente und -objekte werden mit anderen Zeichen oder Farben dargestellt;
- Umrisse von Bodenbedeckung und Bodenbebauung sind unvollständig dargestellt; (kleinere Ortschaften werden auf Verkehrskarten nur als Kreise unterschiedlicher Durchmesser dargestellt);
- zusätzliche Charakteristiken fehlen. (Straßenbreiten, Brückenangaben, Industriearten usw.);
- Bodenformen fehlen oder werden anders als durch Höhenlinien dargestellt.

Diese Abweichungen erschweren sowohl das Orientieren im Gelände als auch die Bestimmung der Koordinaten des eigenen Standpunkts und anderer Geländeobjekte.

3.1.2. Orientieren nach Verkehrskarten und Stadtplänen

Die Verwendung von Verkehrskarten und Stadtplänen zum Orientieren erfordert keine grundsätzlich anderen Verfahren als bei topographischen Karten. Es gilt, die Darstellung des Geländes trotz der sich erschwerend auswirkenden Abweichungen bestmöglich auszunutzen, um
- die Karte einzunorden;
- den eigenen Standpunkt sowie Zielpunkte im Gelände und auf der Karte zu bestimmen;
- Richtungen aus der Karte ins Gelände und umgekehrt zu übertragen.

Das *Einnorden* kann nach markanten Geländepunkten oder mittels Kompaß erfolgen. Der Kompaß wird dazu mit der Anlegekante und der eingestellten Marschrichtungszahl 15 an einen der immer in West-Ost-Richtung stehenden Ortsnamen angelegt und die Karte durch Drehen bis zum Einspielen der Magnetnadel auf N eingenordet.
Der *eigene Standpunkt* wird durch Vergleich der Karte mit dem umliegenden Gelände oder durch das Eintragen bekannter Entfernungen bzw. zurückgelegter Strecken bestimmt. Da die Bodenformen nicht oder nicht eindeutig meßbar dargestellt sind, muß auf diese Methode zur Bestimmung des eigenen Standpunktes verzichtet werden. Ebenso ist bei der Bestimmung von Geländepunkten auf der Karte bzw. von Kartenpunkten im Gelände zu verfahren. Die Übermittlung der Lage dieser Punkte erfolgt mittels Polarkoordinaten, die sich auf einen Orientierungspunkt (meist eine Ortschaft oder andere sonstige markante Geländeobjekte) beziehen.
Auf gleiche Weise werden Zielpunkte in die Karte eingetragen bzw. aus der Karte ins Gelände übertragen.
Die Orientierung beim Marsch zu Fuß oder mit Kfz. erfolgt wie bei der Verwendung topographischer Karten. Die vereinfachte Ortsdarstellung erfordert jedoch, daß man sich innerhalb von Ortschaften hauptsächlich nach der Himmelsrichtung, in die der Marsch während und nach dem Passieren der Ortslage erfolgen soll, orientiert.

3.2. Luftbilder

Luftbilder sind fotografische Aufnahmen des Geländes von Flugkörpern aus. Sie sind Quelle von Informationen über den Gegner und das Gelände. Sie werden hauptsächlich für folgende Aufgaben verwendet:

- Aufklärung der Kräfte und Mittel des Gegners;
- Studium der Veränderungen gegenüber den topographischen Karten;
- Überprüfung der Tarnung der eigenen Truppen;
- Studium und Beurteilung des Geländes;
- Bestimmung von Zielkoordinaten;
- Anfertigung grafischer Gefechtsdokumente;
- Herstellung von Luftbildkarten bzw. Berichtigung topographischer Karten.

3.2.1. Arten der Luftbilder

Die Aufnahme von Luftbildern erfolgt mittels spezieller Fotoapparate, sogenannter Luftbildkammern. Ausgehend vom Verwendungszweck der aufzunehmenden Luftbilder und den Möglichkeiten zur Aufnahme (Flugzeugtyp, Stärke der Luftabwehr usw.) unterscheidet man die Luftbilder nach

- der Lage der optischen Achse während der Aufnahme in Senkrechtaufnahmen und Schrägaufnahmen;

● der lagemäßigen Anordnung zueinander in Einzelbilder, Reihenaufnahmen und Flächenaufnahmen;
● der Farbgebung in einfarbige schwarz/weiß und mehrfarbige Luftbilder.

Die **Überdeckung** wird in Prozent angegeben und ist der Ausdruck für den Flächenanteil jeder Aufnahme, der auch in den benachbarten Bildern derselben Reihe (Längsüberdeckung) bzw. der Bilder der angrenzenden Reihen (Querüberdeckung) enthalten ist.
Durch Verwendung besonderer Filmsorten können auch bei Dunst oder Tarnmaßnahmen mit künstlichen Tarnmitteln gute Aufklärungsergebnisse erzielt werden.

3.2.2. Darstellung von Geländeobjekten auf Luftbildern

Luftbilder zeigen das Gelände so, wie es im Moment der Aufnahme ist und sich entsprechend den verwendeten Geräten, der Filmsorte und den äußeren Bedingungen abbildet.

Bei Senkrechtaufnahmen
- entspricht die gegenseitige Lage in der Darstellung der Geländeobjekte auf dem Luftbild der wirklichen Lage im Gelände;
- ist der Maßstab in allen Teilen des Bildes einheitlich;
- entspricht die Form der abgebildeten Flächen dem Bildformat.

Bei Schrägaufnahmen
- wird bei sonst gleichen Aufnahmebedingungen eine größere Fläche als bei Senkrechtaufnahmen abgebildet;
- ist der Maßstab wegen der perspektivischen Abbildung nicht einheitlich, die Maßstabzahl nimmt vom Vordergrund in Aufnahmerichtung zu;
- ist die abgebildete Fläche trapezförmig.

Bei kleinen Maßstäben ist das Erkennen von Gelände- oder taktischen Objekten mit geringer Ausdehnung schwierig. Oftmals ist nur durch das Vorhandensein anderer Objekte und deren Merkmale die Schlußfolgerung auf bestimmte taktische Objekte möglich und bedarf umfassender Kenntnisse über Struktur, Bewaffnung und Einsatzprinzipien der gegnerischen Streitkräfte.
Allen Objekten sind bestimmte Merkmale eigen, die zwei Gruppen zugeordnet werden können:
- ständige oder direkte Merkmale wie Form, Ausmaße und Farbton der Darstellung;
- zeitweilige oder indirekte Merkmale, die nicht immer oder nicht bei allen Objekten vorhanden sind, wie Schatten, Spuren und Lage zu anderen Objekten.

3.2.3. Bestimmung von Maßstab und Nordrichtung

Im Gegensatz zur topographischen Karte müssen vor der Arbeit mit dem Luftbild Nordrichtung und Bildmaßstab bestimmt werden.
Der Bildmaßstab kann bestimmt werden durch

- Vergleich von Strecken zwischen zwei identischen Punkten auf der topographischen Karte und auf dem Luftbild;
- Vergleich von Strecken zwischen zwei identischen Punkten im Gelände und auf dem Luftbild;
- Vergleich von Brennweite der Luftbildkammer mit der Flughöhe zum Zeitpunkt der Aufnahme.

Die Maßstabszahl des Luftbilds ergibt sich aus dem Produkt Strecke auf der Karte mal Maßstab der Karte, dividiert durch die Strecke auf dem Luftbild.

$$M_L = \frac{S_k \cdot M_k}{S_L}$$

M_L Maßstabszahl der Luftbilder
S_L Strecke auf dem Luftbild
S_k Strecke auf der Karte
M_k Maßstabszahl der Karte

Mit Errechnung dieser einen Maßstabszahl ist weder eine Rechenkontrolle noch die Kontrolle auf Vorliegen einer Schrägaufnahme verknüpft. Deshalb soll der Maßstab stets mit zwei Strecken bestimmt werden. Diese Strecken sollen sich möglichst rechtwinklig schneiden, durch die Bildmitte verlaufen und von einwandfrei identifizierbaren Punkten begrenzt sein.
Beim Vergleich von Strecken des Geländes mit denen des Luftbilds ist zu beachten, daß die Genauigkeit der Maßstabsbestimmung von der Meßgenauigkeit auf dem Luftbild stark abhängig ist.
Je kürzer die verwendeten Strecken (z. B. Fahrbahnbreiten, Fahrzeuglängen usw. sind), desto ungenauer wird das Ergebnis. Die Berechnung erfolgt nach der Formel

$$M_L = \frac{S_a}{S_L}$$

Bei Kenntnis von Brennweite und Flughöhe errechnet sich der Bildmaßstab aus dem Quotienten von Brennweite und Flughöhe:

$$M_L = \frac{H}{f}$$

H Flughöhe
f Brennweite der Luftbildkammer

$f = 152$ mm; $H = 3420$ m

$$\frac{3420000 \text{ mm}}{152 \text{ mm}} = 22\,500$$

Der Maßstab des Luftbilds beträgt 1:22500.

Auf dem Luftbild muß die Nordrichtung vor dem Orientieren im Gelände oder vor der Auswertung bestimmt werden. Dazu sind drei Methoden möglich:

- nach der topographischen Karte;
- nach dem Schatten und der Uhrzeit;
- nach Geländepunkten und Kompaß.

Für die Bestimmung der Nordrichtung nach der topographischen Karte sind Geländelinien (Verkehrsnetz, Konturen großer Geländeobjekte usw.) am besten geeignet.
Sind diese nicht vorhanden, werden im Luftbild und in der Karte je 2 identische, gut zu identifizierende Geländeobjekte gesucht und mit Geraden verbunden. Danach wird das Luftbild auf die Karte gelegt und mit Hilfe dieser Geraden oder der ausgewählten Geländelinien orientiert.
Parallel zu den Gitterlinien oder dem inneren Kartenrand wird dann die Nordrichtung auf das Luftbild übertragen.
Für die Bestimmung der Nordrichtung nach dem Schatten und der Uhrzeit ist eine bei heiterem Himmel aufgenommene Tagaufnahme Voraussetzung, weil bei dieser Methode der durch die Sonne erzeugte Schatten der Geländeobjekte und die auf dem Bild mitfotografierte Uhrzeit benutzt wird. Nachtaufnahmen mit Leuchtmitteln, Aufnahmen von unbewachsenem und unbebautem Gelände sowie Aufnahmen bei bedecktem Himmel sind daher für diese Methode nicht geeignet. Die Grundlage dieser Methode ist die scheinbare Bewegung der Sonne, die um 06.00 Uhr (Ortszeit) im Osten, um 12.00 Uhr im Süden und um 18.00 Uhr im Westen steht. In dieser Zeit beschreibt sie mit einer Geschwindigkeit von 15°/h einen Halbkreis (180°), den der Schatten von Geländeobjekten in entgegengesetzter Richtung wandert.
Die Nordrichtung ermittelt man wie folgt:

1. Differenz zwischen der Aufnahmezeit und 12.00 Uhr (in Stunden) feststellen;
2. diese Differenz mit $\frac{15^\circ}{h}$ (15° pro Stunde) multiplizieren = Winkel zwischen Nordrichtung und Schattenrichtung zum Zeitpunkt der Aufnahme;
3. erhaltenen Winkel mit einem Winkelmesser (Taktiklineal, Kartenbesteck) von der Schattenrichtung aus entgegen dem Uhrzeigersinn, wenn die Aufnahmezeit nach 12.00 Uhr, im Uhrzeigersinn, wenn die Aufnahme vor 12.00 Uhr erfolgte, auf dem Luftbild eintragen. Diese Richtung ist die Nordrichtung.

Beispiel:
Auf einem Bild ist der lange Schatten eines Fabrikschornsteins gut erkennbar.
Die Aufnahmezeit beträgt 13.12 Uhr.

Arbeitsgang: 1. Berechnung des Winkels $\frac{15^\circ \cdot 1{,}2\ h}{h} = 18^\circ$;
2. Verlängerung des Schattens vom Geländeobjekt;
3. Abtragen von 18° entgegen dem Uhrzeigersinn;
4. Nordrichtung (Nordpfeil) zeichnen.

Für die Bestimmung der Nordrichtung im Gelände nach Orientierungspunkten ist wie beim Einnorden der Karte nach dieser Methode zu verfahren. Auf das mit dem Gelände übereinstimmende Luftbild wird dann mittels Kompaß die Nordrichtung aufgetragen.

3.2.4. Orientieren nach Luftbildern

Das Orientieren im Gelände nach Luftbildern ist meist dann erforderlich, wenn keine geeigneten Karten vorhanden sind.
Bearbeitete Luftbildunterlagen (Luftbildskizzen, Luftbildplan, Luftbildkarte) erhalten bereits Maßstabsangaben, Nordrichtung und andere Angaben, die das Orientieren im Gelände analog der Verwendung topographischer Karten ermöglichen.
Bei der Verwendung einzelner Luftbilder sind diese zuerst gegenseitig zu orientieren, Maßstab und Nordrichtung zu bestimmen und einzuzeichnen sowie die jeweilige Gefechtsaufgabe einzutragen. Im Raum dieser Luftbilder ist der eigene Standpunkt durch Vergleich auffallender Konturenpunkte des Luftbilds mit den entsprechenden Geländepunkten zu bestimmen. Beim Marschieren nach Luftbildern sind diese stets eingenordet zu halten, d. h., Richtungen auf dem Luftbild müssen mit denen des Geländes übereinstimmen.

Beachte:
Durch die fehlende Reliefdarstellung auf dem Luftbild ist das Auffinden von Punkten des Luftbilds im Gelände erschwert und von den Sichtverhältnissen abhängig.

Teil E
Spezialausbildung



NATO - Rakete MGR-1 Honest John

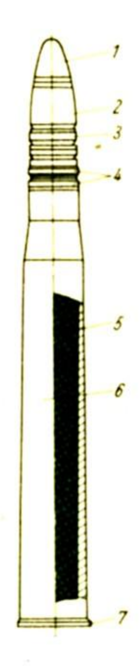
1.1. Aufbau der Munition

1.1.1. Artilleriemunition

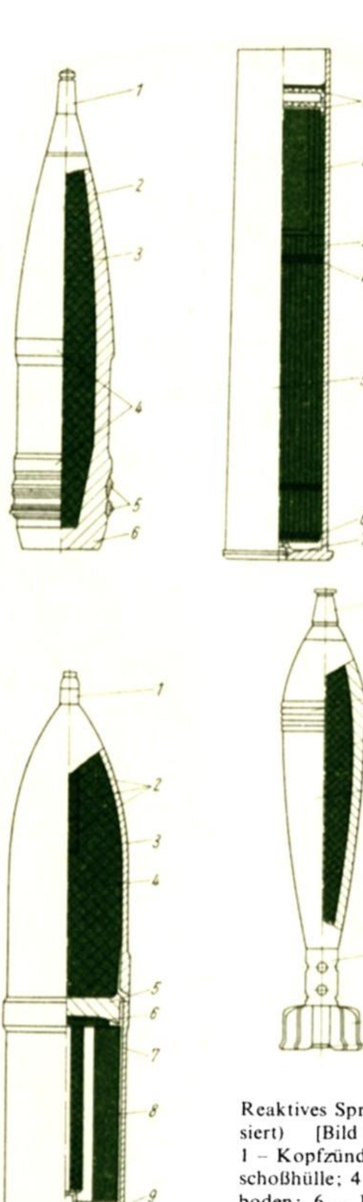
Artilleriemunition ist Munition, die bei der Rohrartillerie oder mit Abschußvorrichtungen als reaktive Munition verwendet wird.

Die prinzipiellen gemeinsamen Merkmale für Artilleriemunition sind
- Granate oder Geschoß mit Zünder und Sprengladung;
- Kartusch- oder Patronenhülse mit Treibladung und Zündschraube bei der Rohrartillerie;
- Brennkammer mit Treibladung und Boden (mit Zündstück und Düse bei reaktiven Geschossen).

Entsprechend dem Aufbau und erkenntlich an der äußeren Form wird Artilleriemunition bezeichnet als
- Granatpatrone,
- Granate mit Hülsenkartusche,
- Wurfgranate oder
- Sprenggeschoß.



Panzergranatpatrone (Prinzip) [Bild 639.1]
1 – ballistische Kappe; 2 – Granatkörper; 3 – Zentrierwulst; 4 – Führungsringe; 5 – Pulver der Treibladung; 6 – Patronenhülse; 7 – Zündschraube



Getrennte Munition [Bild 639.2]
a – Brisanzgranate
1 – Kopfzünder; 2 – Granathülse (Stahl); 3 – Sprengstoff; 4 – Zentrierwulst; 5 – Führungsringe (Kupfer oder Eisen); 6 – Boden
b – Hülsenkartusche
1 – Kartuschdeckel; 2 – Teilladung (Pulver im Beutel); 3 – Pulver in Röhrenform (gebündelt); 4 – Baumwollschnur; 5 – Kartuschhülse (Messing oder Stahl); 6 – Beiladung (Schwarzpulver); 7 – Zündschraube

Brisanz-Wurfgranate [Bild 639.3]
1 – Kopfzünder; 2 – Zentrierwulst; 3 – Sprengstoff; 4 – Wurfgranathülle (Stahl); 5 – Stabilisator; 6 – Stabilisatorflügel; 7 – Grundladung

Reaktives Sprenggeschoß (drallstabilisiert) [Bild 639.4]
1 – Kopfzünder; 2 – Zündladungen; 3 – Geschoßhülle; 4 – Sprengladung; 5 – Geschoßboden; 6 – Beiladung; 7 – Brennkammer; 8 – Pulver der Treibladung; 9 – Diaphragma; 10 – Düsenstück; 11 – Düse; 12 – Zündstück (elektrisch)

1.1.1.1. Patronierte und getrennte Munition

Bei Waffen kleiner und mittlerer Kaliber, wie Flugzeug- und Panzerabwehrkanonen sowie Panzerkanonen, ist die Munition zur Erreichung hoher Feuergeschwindigkeiten in der Regel patroniert.
Bei getrennter Munition besteht ein vollständiger Schuß aus Granate und Hülsenkartusche (Bild 639.2). Sie wird verwendet bei Geschützen mittlerer und schwerer Kaliber, wie Haubitzen. Die Waffe wird in zwei Arbeitsgängen geladen.

1.1.1.2. Arten der Granaten

Es werden unterschieden:
- Brisanzgranate,
- panzerbrechende Granate,
- Granate für Spezialzwecke.

Brisanz- und panzerbrechende Granaten gehören immer zur Grundausstattung einer Waffe. Granaten für Spezialzwecke werden in der Regel nicht in der Ausstattung mitgeführt, sondern entsprechend der jeweiligen taktischen Notwendigkeit zugeführt.

1.1.1.3. Prinzipieller Aufbau der Granaten verschiedener Zweckbestimmung

Die **Brisanzgranate** entspricht in ihrem Aufbau der Darstellung auf Bild 639.2. Sie verursacht in der unmittelbaren Umgebung des Detonationsorts starke Zerstörungen. Brisanzgranaten sind in der Regel mit einem Kopfzünder versehen.
Panzerbrechende Granaten bestehen in der Hauptmasse aus Stahl hoher Festigkeit. In einer Bohrung, die vom Boden der Granate aus in den Körper hineinreicht, befindet sich ein verhältnismäßig kleiner Sprengsatz von kaum mehr als 200 g. Sie ist mit einem Bodenzünder versehen. Die Granate ist von gedrungener Form. Bestimmte Ausführungen panzerbrechender Granaten haben keinen Sprengsatz, z. B. die Unterkalibergranate.
Zu den Granaten für **Spezialzwecke** zählen u. a. Nebel-, Leucht-, Brand- und Agitationsgranaten. Der Hohlkörper dieser Granaten ist mit einer Masse gefüllt, die der entsprechenden Bezeichnung gleichkommt. Granaten für Spezialzwecke sind mit einem Kopfzünder versehen, der in der Regel, außer bei Nebelgranaten, als Zeitzünder arbeitet.
Um den Brand-, Nebel- oder Leuchtstoff bzw. das Agitationsmaterial am Ziel aus der Granathülle freizulegen, befindet sich in den Granaten für Spezialzwecke eine sogenannte Kammerhülsenladung oder eine Ausstoßladung, die aus Explosivstoffen besteht und am Ziel die Granathülle zerstört.

1.1.1.4. Hülsenkartusche und Ladungsaufbau

Den Aufbau einer Hülsenkartusche zeigt Bild 639.2. Um die Pulvermasse der Schießaufgabe anpassen zu können, werden bei Hülsenkartuschen durch Herausziehen der Abschluß-(Kartusch-)Deckel Teilladungen aus der Hülse entfernt. Bei einigen Typen kann der gesamte Ladungsaufbau herausgezogen werden. Eine Hülsenkartusche für Munition eines großen Kalibers enthält 10 kg und mehr Pulver. Das Pulver der Teilladungen befindet sich in Pulverbeuteln aus Seide oder Leinen. Die Pulverladung kann sich auch unverpackt (bei Röhrenpulver) in der Hülse befinden.

1.1.1.5. Bezeichnung und Kennzeichnung der Artilleriemunition und der Verpackung

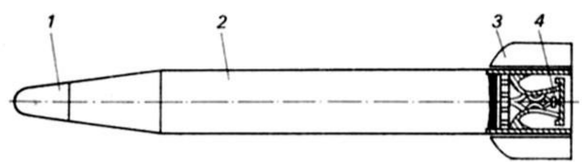
Als Kennzeichnung dienen z. B. ein farbiger Anstrich der Granate oder farbige Ringe, die am Granatkörper angebracht sind. Auffällige Kennzeichnungen an der Granate deuten immer darauf hin, daß es sich um Munition für Spezialzwecke handelt, z. B. sind Agitationsgranaten oft vollständig weiß angestrichen.

1.1.2. Reaktive Munition

Reaktive Munition unterscheidet sich von Munition der Rohrartillerie im Prinzip durch den Aufbau (Bild 639.4) und die Wirkungsweise beim Abschuß.

1.1.2.1. Prinzipieller Aufbau eines Sprenggeschosses

Den Aufbau eines Sprenggeschosses zeigt Bild 639.4. Im Kopfteil wird eine Sprengladung von 10 bis 50 kg untergebracht.
Kopfteil, Brennkammer und Bodenteil sind fest miteinander verbunden und bilden das Geschoß.
Es sind drall- und flügelstabilisierte Geschosse zu unterscheiden. Das Düsenstück drallstabilisierter Geschosse besteht aus einem Ring von Bohrungen, die gegenüber der Geschoßachse um einige Grad versetzt sind, so daß die



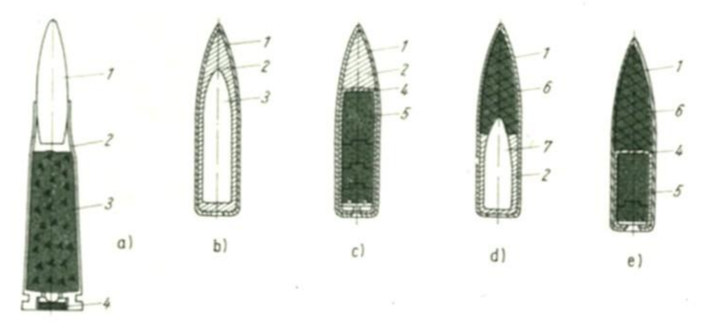
Reaktives Geschoß (flügelstabilisiert) [Bild 639.5]
1 – Kopfzünder; 2 – Geschoßkörper; 3 – Stabilisierungsflügel; 4 – Düse mit Zündstück und Verschlußkappe

ausströmenden Gase das Geschoß in Translations- und Rotationsbewegung versetzen. Flügelstabilisierte Geschosse haben eine zentrisch angebrachte Düse, die das Geschoß in Translationsbewegung versetzt.
Bei beiden Arten von Geschossen sind die Düsen bis zum Abschuß hinten durch Scheiben aus Gummi oder anderem Abdichtmaterial verschlossen.

1.1.3. Schützenwaffen-, Leucht- und Signalmunition sowie Handgranaten

1.1.3.1. Arten, Aufbau und Wirkungsweise von Schützenwaffenmunition

Schützenwaffenmunition wird aus Schützenwaffen, wie Pistolen, Maschinenpistolen, Gewehren/Karabinern und Maschinengewehren, verschossen. Mit Schützenwaffenmunition (Sammelbezeichnung Patronen) werden Truppen und leicht gepanzerte Ziele des Gegners bekämpft.

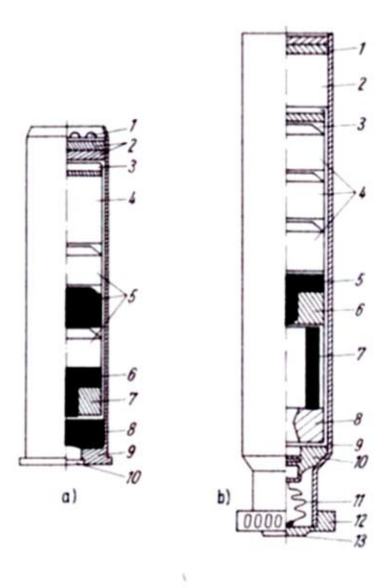


Aufbau einer Patrone und von Geschossen [Bild 639.6]
a – Patrone
1 – Geschoß; 2 – Patronenhülse; 3 – Pulverladung; 4 – Zündhütchen
b – Stahlkerngeschoß; c – Leuchtspurgeschoß; d – Panzerbrandgeschoß; e – Brandgeschoß
1 – Geschoßmantel; 2 – Bleimantel; 3 – Stahlkern; 4 – Leuchtspurhülse; 5 – Leuchtsatz; 6 – Brandsatz; 7 – Hartmetall

1.1.3.2. Arten, Aufbau und Wirkungsweise von Leucht- und Signalmunition

Leuchtmunition wird zur Beleuchtung des Gefechtsfelds und von Zielen bei Nacht verwandt. Signalmunition wird zur Signalgebung und zum Übermitteln von Informationen bei Tag und Nacht eingesetzt.

Die Leucht- und Signalmunition (gebräuchliche Abkürzung L + S-Munition) wird unterschieden in:
- L + S-Munition für kleine Entfernungen ($\leqq$ 1000 m Schußentfernung),
- L + S-Munition für große Entfernungen (> 1000 m Schußentfernung).



Aufbau von Leucht- und Signalmunition für kleine Entfernungen [Bild 639.7]
a – Signalpatrone, 3-Stern für Leuchtpistole
1 – Fühlzeichen; 2 – Abdeckscheibe; 3 – Systemhülse; 4 – Kartonstreifen; 5 – Signalstern; 6 – Ausstoßladung; 7 – Verzögerungszünder; 8 – Treibladung; 9 – Patronenhülse; 10 – Zündhütchen
b – reaktives Handsignal, 3-Stern
1 – Abdeckscheibe; 2 – Kartonstreifen; 3 – Systemhülse; 4 – Signalstern; 5 – Ausstoßladung; 6 – Verzögerungszünder; 7 – Treibladung; 8 – Düse; 9 – Starthülse; 10 – Bodenstück mit Zündung; 11 – Reißschnur; 12 – Sicherungskappe; 13 – Fühlzeichen

Zur L+S-Munition für kleine Entfernungen gehören (siehe Bild 639.7):
- L+S-Patronen für Leuchtpistole und
- reaktive Handsignale und Handleuchtzeichen.

Diese Munition wird nach dem Verwendungszweck in Leuchtmunition und Signalmunition unterteilt. Beide Arten sind ähnlich aufgebaut und unterscheiden sich nur dadurch, daß die Leuchtmunition einen relativ lange brennenden pyrotechnischen Leuchtstern enthält, während Signalmunition 1 bis 5 Stück kurzbrennende Signalsterne enthält.
Die Signalmunition mit Rauchwirkung enthält an Stelle der Signalsterne einen Rauchstern. Dieser erzeugt nach der Entzündung auf der Flugbahn einen farbigen Rauchstrich.

Zur L+S-Munition für große Entfernungen gehören
- Leuchtraketen,
- Leuchtgranaten und Leuchtwurfgranaten sowie
- Leuchtbomben.

Diese Munition besteht aus dem Trägerkörper (z. B. einer Granathülle), einem großdimensionierten Leuchtkörper mit Fallschirm sowie einem Zeitzünder mit Ausstoßladung. Nach dem Abschuß der Munition bzw. Abwurf der Leuchtbombe zündet der Zünder nach Ablauf der eingestellten Zeit die Ausstoßladung, die den Leuchtkörper in Brand setzt und ihn aus dem Trägerkörper ausstößt. Der brennende Leuchtkörper sinkt am Fallschirm zu Boden.

1.1.3.3. Arten und Aufbau von Handgranaten

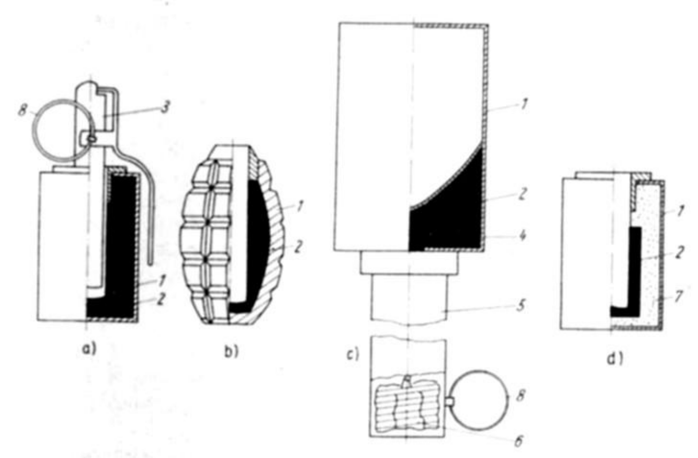
Handgranaten sind mit einer Sprengladung gefüllte Wurfkörper, die durch Armkraft zu einem Ziel geworfen werden. Handgranaten werden in Angriffshandgranaten, Verteidigungshandgranaten, Panzerhandgranaten und Spezialhandgranaten unterteilt.

Angriffshandgranaten werden zum Niederhalten und Vernichten von Truppen des Gegners eingesetzt. Sie wirken durch den bei der Detonation einer Sprengladung entstehenden Luftdruck, durch die Splitter sowie durch den starken Detonationsknall. Die Wirkung ist auf einen kleinen Radius um die Detonationsstelle beschränkt und steht in einem günstigen Verhältnis zur erreichbaren Wurfweite.

Es gibt zwei grundsätzlich verschiedene Zünderarten für Handgranaten, Zünder mit konstanter Zündverzögerung und Zünder mit Aufschlagwirkung.

Verteidigungshandgranaten werden zum Niederhalten und Vernichten der Truppen des Gegners eingesetzt. Sie haben eine große Splitterwirkung und dürfen deshalb nur aus gepanzerten Fahrzeugen oder aus anderen Deckungen heraus geworfen werden.

Panzerhandgranaten werden zur Bekämpfung gepanzerter Fahrzeuge und von Verteidigungsanlagen des Gegners eingesetzt. Ihre Wirkung beruht auf der Detonation einer Sprengladung, die nach dem Prinzip einer Hohl-



Aufbau von Handgranaten [Bild 639.8]
a – Angriffshandgranate
b – Verteidigungshandgranate
c – Panzerhandgranate
d – Spezialhandgranate
1 – Handgranatenkörper; 2 – Sprengladung; 3 – Zünder; 4 – Zündladung; 5 – Stiel; 6 – Stabilisierungseinrichtung; 7 – spezielle Füllung; 8 – Sicherungssplint mit Ring

ladung angeordnet ist. Der bei der Detonation entstehende Gasstrahl durchschlägt die Panzerung des Ziels und vernichtet die Besatzung und Geräte im Kampfraum. Panzerhandgranaten haben eine große Splitterwirkung und müssen deshalb aus einer Deckung heraus geworfen werden.
Spezialhandgranaten werden je nach der Art der Handgranaten zur Blendung des Gegners, zum Einnebeln, zum Inbrandsetzen von Kampftechnik sowie zum Vergiften des Geländes eingesetzt. Sie haben neben ihrer speziellen Wirkung Splitterwirkung.

1.2. Arten, Formen und Eigenschaften der scharfen Munitionsteile

Scharfe Munitionsteile sind alle mit Initialspreng- oder Zündstoffen, brisanten Sprengstoffen und Pulvern gefüllte Teile, die in einem Schuß enthalten sind.

1.2.1. Explosivstoffe, Zünder, Zündmittel

Die bei Artilleriemunition verwendeten Explosivstoffe werden eingeteilt in Initialspreng- oder Zündstoffe, Brisanzsprengstoffe und Pulver oder Treibmittel.
Initialspreng- oder Zündstoffe sind überaus empfindlich und bereits durch mechanische Einwirkung, wie Stoß, Schlag, Reibung oder Flamme, zur Detonation zu bringen. Bei Munition werden Initialspreng- oder Zündstoffe in geringen Mengen, in Metallkapseln gepreßt, verwandt, z. B. in Zündern oder Zündmitteln. Diese Mengen sind ausreichend, um den ersten Impuls zu geben, die Munition zur Wirkung zu bringen, aber so angebracht, daß die erforderliche Sicherheit beim Umgang mit der Munition besteht.
Bekannte Arten sind z. B. Knallquecksilber und Bleiazid.
Brisanzsprengstoffe haben die Eigenschaft, durch Detonation von Initialsprengstoffen zur Detonation gebracht zu werden. Sie sind verhältnismäßig unempfindlich gegen Stoß, Schlag, Reibung oder Flamme. Deshalb eignen sie sich besonders als Sprengladung, z.B. für Granaten, Wurfgranaten und Sprenggeschosse. Die bekanntesten Arten von Brisanzsprengstoffen sind Trinitrotoluol, Trinitrophenol, Nitropenta und Hexogen.
Trinitrotoluol, auch unter der Bezeichnung Trotyl oder TNT bekannt, kann durch Erwärmen gießbar gemacht werden. Es kann daher in Granaten eingegossen werden. Außerdem kann es mit anderen Sprengstoffen gemischt werden.
Die anderen Brisanzsprengstoffe sind in gepreßter Form in Granaten usw. einlaboriert. Panzergranaten zum Beispiel werden mit besonders hochbrisanten Sprengstoffen, wie Hexogen, gefüllt. Um das verhältnismäßig schwer zur Detonation zu bringende gegossene Trinitrotoluol sicher zur Wirkung zu bringen, werden zwischen dem Initialsprengstoff des Zünders und der Sprengladung der Granate brisante Sprengstoffe, wie Nitropenta oder Tetryl, in Form von Detonatoren oder Zündladungen eingesetzt.
Pulver sind Explosivstoffe, die u. a. als Treibladung bei Munition der Rohr-

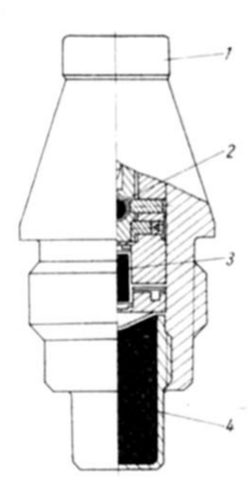
artillerie und bei reaktiven Geschossen verwandt werden. Sie verleihen Granaten, Wurfgranaten, reaktiven Geschossen usw. die zur Fortbewegung erforderliche Geschwindigkeit. Ihre Umsetzgeschwindigkeit nach Zündung ist erheblich geringer als die der Brisanzsprengstoffe.

1.2.1.1. Prinzipieller Aufbau und Wirkungsweise von Zündern

Zünder sind Vorrichtungen an Artilleriemunition (aber auch bei Bomben, Minen, Raketen usw.), die diese z. B. beim Auftreffen im Ziel (Aufschlagzünder) oder an einem bestimmten Punkt der Flugbahn (Zeitzünder) zur Detonation bringen.
Jeder Zünder ist mit Sicherungseinrichtungen versehen, die eine Zündung bei Lagerung, Transport, Handhabung sowie nach dem Abschuß, solange sich die Munition im Rohr oder in unmittelbarer Nähe des Geschützes befindet, verhindern.
Weitere Einrichtungen im Zünder bewirken den Zündvorgang. Zünder werden unterschieden

- nach der Lage als Kopf-, Boden-, Innen- oder Seitenzünder;
- nach der Auslösung der Zündung als zielabhängige Zünder, z. B. Aufschlagzünder und Zeitzünder;
- nach der Art des Zündvorgangs als mechanische, elektromechanische, elektrische, pyrotechnische, chemische und hydrostatische Zünder.

Im Zünderkörper sind die für den Zündvorgang erforderlichen Initialspreng- und Zündstoffe in Form von Spreng- und Zündkapseln untergebracht.
Ist am Zünder ein Detonator angebracht, wird dieser Zünder als sprengkräftig bezeichnet.



Sprengkräftiger Kopfzünder mit Aufschlagwirkung [Bild 639.9]
1 – Zündkappe; 2 – Zündkapsel; 3 – Übertragungsladung; 4 – Detonator

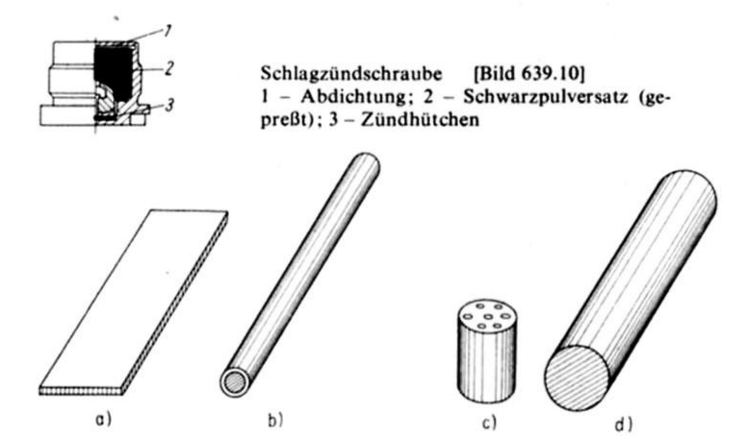
1.2.1.2. Prinzipieller Aufbau und Wirkungsweise der Zündmittel

Zündmittel dienen zur Entzündung des Pulvers der Treibladung der Munition beim Abschuß. Ihrer Form nach werden sie als Zündschraube, Zündhülse oder Zündstück (bei reaktiven Geschossen) bezeichnet. Kartuschen der Rohrartillerie sind meist mit Zündschrauben versehen. Zündschrauben werden unterteilt in Schlagzündschrauben und in elektrische Zündschrauben, je nachdem, wie die Waffe konstruiert ist.
Zündstücke bei reaktiven Geschossen werden elektrisch durch Einschalten einer Stromquelle gezündet.

1.2.2. Pulver der Treibladung

1.2.2.1. Arten, Formen und Eigenschaften verschiedener Pulver

Als Treibladung von Munition wird eine bestimmte Pulvermenge bezeichnet, die beim Abschuß sehr schnell unter großer Wärme- und Gasentwicklung verbrennt und der Granate bzw. dem Geschoß eine Anfangsgeschwindigkeit erteilt. Die Treibladung kann aus verschiedenen Pulverarten bestehen. Es werden rauchstarke und rauchschwache Pulver unterschieden.



Schlagzündschraube [Bild 639.10]
1 – Abdichtung; 2 – Schwarzpulversatz (gepreßt); 3 – Zündhütchen

Charakteristische Pulverformen [Bild 639.11]
a – Streifenpulver; b – Röhrenpulver; c – zylinderförmiges Pulver mit 7 Brennkanälen; d – Stangenpulver

Rauchstarkes Pulver (auch Schwarzpulver genannt) besteht aus einem mechanischen Gemenge von Holzkohle, Schwefel und Alkalisalzen der Salpetersäure (z. B. Kaliumnitrat, KNO_3). Das Schwarzpulver wird als Beiladung in Treibladungen der Artilleriemunition und oft als Treibladung von Leucht- und Signalmunition verwandt. Es wird als schwarz-graue, glänzende

Körner mit unterschiedlichem Durchmesser eingesetzt. Schwarzpulver ist sehr funken- und flammenempfindlich und verbrennt explosionsartig unter starker Rauchbildung. Es wird durch Feuchtigkeit unbrauchbar.

Rauchschwache Pulver bestehen im wesentlichen aus einer chemischen Verbindung, dem Salpetersäureester der Zellulose (auch Nitrozellulose genannt) bzw. einem Gemisch von chemischen Verbindungen, z. B. aus Nitrozellulose und Nitroglyzerin. Je nach der Zusammensetzung werden die rauchschwachen Pulver Nitrozellulose- oder Nitroglyzerinpulver genannt. Sie haben ähnliche Eigenschaften.

Abhängig vom Kaliber und der Art des Waffensystems werden verschiedene geometrische Formen (Bild 639.11) des rauchschwachen Pulvers als Hauptbestandteil der Treibladungen von Munition verwandt. Diese Formen unterscheiden sich durch ihre Verbrennungscharakteristik, die sie für einen bestimmten Anwendungszweck verwendbar macht. Dadurch werden für verschiedene Waffensysteme, z. B. Maschinenpistole, Kanone oder Haubitze, unterschiedliche Pulverformen verwandt.

Die rauchschwachen Pulver verbrennen nach der Entzündung durch Flamme oder Funken im offenen Verbrennungsraum (z. B. lose auf dem Erdboden) relativ langsam mit leuchtender, nicht rußender Flamme. In einem geschlossenen Verbrennungsraum (z. B. in einer Hülsenkartusche oder in einem dichten Verpackungsbehälter) dagegen verbrennt das rauchschwache Pulver explosionsartig.

Das rauchschwache Pulver hat je nach der Zusammensetzung eine gelbe bis braune Farbe und eine glatte, hornartige Oberfläche. Wird rauchschwaches Pulver durch eine aktive Sprengladung gezündet, detoniert es wie ein Sprengstoff.

1.2.2.2. Sicherheitsbestimmungen bei der Handhabung

Beachte:

Der Umgang mit losem Pulver oder gefüllten Pulverbeuteln ist gefährlich.

Alle Pulver sind empfindlich gegen Flammen- oder Funkeneinwirkung und entzünden sich sofort. Schwarzpulver und verdämmte rauchschwache Pulver entzünden sich explosionsartig.

Merke:

Beim Umgang mit Pulver dürfen nur Werkzeuge aus nicht funkenreißendem Material, z. B. aus Messing, Aluminium oder Plastwerkstoff, verwandt werden. Es darf kein offenes Feuer oder Licht im Umkreis von 30 m brennen.

Schwarzpulver ist sehr feuchtigkeitsempfindlich und kann durch Wasser unbrauchbar gemacht werden. Rauchschwache Pulver sind wenig empfindlich gegenüber Wasser und können durch Einschütten in Wasser **nicht** vernichtet werden.

1.2.3. Pyrotechnische Sätze

1.2.3.1. Arten und Eigenschaften der pyrotechnischen Sätze

Alle Arten von Leucht- und Signalmunition enthalten pyrotechnische Sätze. Diese bestehen aus Gemischen verschiedener Chemikalien, die man in
- Oxydationsmittel, z. B. Kaliumchlorat ($KClO_3$),
- Brennstoffe, z. B. Schwefel und kohlenstoffhaltige Chemikalien, und
- Farberreger, z. B. spezielle Farbzusätze oder Alkalinitrate, unterteilt.

Nach der Verwendung in der Leucht- und Signalmunition und nach dem Aufbau werden die pyrotechnischen Sätze unterschieden in Leuchtsätze, Rauchsätze und Brandsätze.
Neben den Leuchtsätzen werden auch die Brandsätze zu den pyrotechnischen Sätzen gezählt. Sie dienen zur Füllung von Granaten, Bomben und Handgranaten. Sie enthalten oft eine sogenannte Thermitmischung (Aluminium und Eisenoxid).
Die pyrotechnischen Sätze sind meist sehr flammen- und funkenempfindlich und verbrennen unter großer Wärmeentwicklung. In verdämmtem Zustand können sie explosionsartig verbrennen.

1.2.3.2. Sicherheitsbestimmungen bei der Handhabung

Alle pyrotechnischen Sätze sind feuergefährlich. Beim Umgang mit ihnen dürfen nur nicht funkenreißende Werkzeuge verwandt werden.
Pyrotechnische Sätze in verdämmtem Zustand können explosionsartig verbrennen. Sie dürfen nicht aus ihren Umhüllungen herausgenommen werden.
Mit Wasser können nicht brennende Leucht- und Rauchsätze unbrauchbar gemacht werden.

Merke:
Pyrotechnische Sätze sind flammen- und funkenempfindlich. Entzündete pyrotechnische Sätze dürfen nicht mit Wasser gelöscht werden, da explosionsartige Umsetzung auftreten kann.

1.3. Unterscheidungsmerkmale für Munition verschiedener Arten und Wirkung

1.3.1. Brisanz-, panzerbrechende und Spezialmunition der Rohrartillerie

1.3.1.1. Erkennen von Brisanzmunition am äußeren Aufbau

- Granate ist mit Kopfzünder versehen (Aufschlag- oder Zeitzünder);
- Oberfläche der Granate ist glatt, ohne auffälligen Farbanstrich und ohne besondere Kennzeichnung;

- Kurzzeichen für Kaliber (z. B. 100), für Sprengstoffart (z. B. T oder TNT) und Gewichtsklassenzeichen (z. B. ++ oder III) sind aufschabloniert;
- Kartusch- oder Patronenhülse sind ohne auffällige Kennzeichnung. Technische Angaben über System der Waffe und über Pulverwerte können aufschabloniert sein.

1.3.1.2. Erkennen panzerbrechender Munition am äußeren Aufbau

- Panzergranaten haben keinen Kopfzünder, die Spitze ist ogival oder trägt eine ballistische Kappe, im Kopfteil der Granate sind Stauchnuten von dreieckigem Querschnitt erkennbar. Die Granate hat eine gedrungene Form.
  Gehört die Granate zu einem Schuß getrennter Munition, ist in ihrem Boden die Lichtspureinrichtung zu erkennen.
- Bei Unterkalibergranaten ist die ballistische Kappe als Kegelspitze ausgebildet, der Granatkörper ist spulenförmig gehalten (bei einigen Arten ähnelt der Körper dem einer Panzergranate).
- Bei der Hohlladungsgranate ist die äußere Form schwer von der einer Brisanzgranate zu unterscheiden.

1.3.1.3. Erkennen von Spezialmunition am äußeren Aufbau

- Granate ist (außer bei Nebelgranaten) mit Zeitzünder versehen. Zeitzünder sind sehr groß und haben eine Schutzhaube.
- Oberfläche der Granathülle ist meist auffällig durch Farbanstrich oder Markierungen gekennzeichnet (z. B. Nebelgranate mit »Nb« oder »Smoke« oder mit einem weißen Ring, Brandgranaten mit einem roten Ring, Agitationsgranaten sind vollkommen weiß angestrichen).

Bei Spezialgranaten (außer bei Nebelgranaten) ist der Boden in der Regel eingeschraubt.
Die Kartusch- oder Patronenhülse unterscheidet sich bei Spezialmunition nicht von solchen anderer Munition eines gleichen Kalibers.

1.3.2. Reaktive Munition

1.3.2.1. Äußere Form reaktiver Geschosse

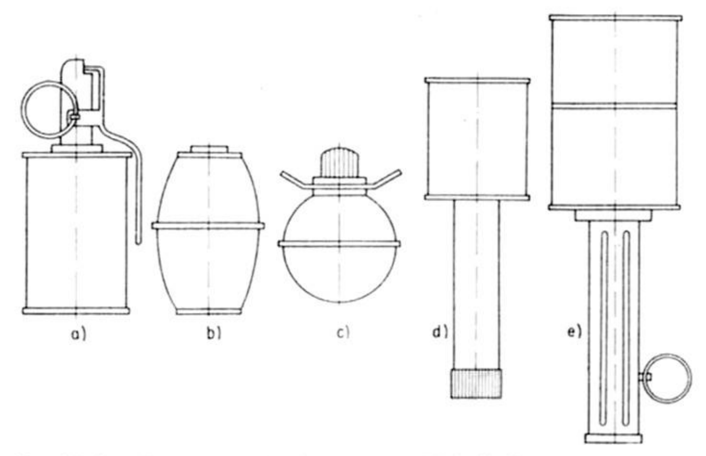
Reaktive Geschosse der Artillerie werden als Spreng-, Brand-, Leucht- oder Agitationsgeschoß verwandt. Der Körper kann aus Stahl oder Leichtmetall bestehen. Merkmale sind die extreme Länge oder der extreme Durchmesser der Geschosse, im Vergleich zu Granaten der Rohrartillerie. Spreng- und Brandgeschosse haben Kopfzünder (Aufschlagzünder), Leucht- und Agitationsgeschosse sind mit Zeitzündern versehen. Leichtmetallkörper deuten immer darauf hin, daß es sich um Leucht- oder Agitationsgeschosse handelt. Am Boden drallstabilisierter Geschosse ist der Kontakt des Zündstücks zu erkennen. Düsenöffnungen sind mit einer Abdeckung versehen.

1.3.3. Handgranaten, Schützenwaffen-, Leucht- und Signalmunition

1.3.3.1. Erkennen der Handgranaten an der äußeren Form

Handgranaten können folgende äußere Merkmale aufweisen (Bild 639.12):
Angriffs-, Verteidigungs- und Spezialhandgranaten

1. Zylindrische Handgranatenkörper mit einer Öffnung an einer Stirnfläche zur Aufnahme des Zünders bzw. mit eingeschraubtem Zünder;
2. eiförmige Handgranatenkörper mit oder ohne waffelartige Profilierung, mit einer Öffnung zur Aufnahme des Zünders bzw. mit eingeschraubtem Zünder;
3. kugelförmige Handgranatenkörper, mit einer Öffnung zur Aufnahme des Zünders bzw. mit eingeschraubtem Zünder;
4. zylindrischer Handgranatenkörper mit Stiel (Durchmesser des Handgranatenkörpers etwa 50 mm bis 70 mm);
5. Beschriftung und farbige Kennzeichnung der Handgranatenkörper. Auf allen Handgranaten sind die Bezeichnung des eingefüllten Sprengstoffs, die Herstellungsangaben der Handgranate und oftmals auch die Handgranatenart aufgetragen.
   Auffallende farbige Kennzeichen (farbiger Körper, Farbringe oder Streifen) weisen auf Spezialhandgranaten hin.
6. Handgranatenkörper aus Stahlblech, Plastmaterial oder Karton, bzw. massive Körper aus Stahl oder Gußeisen;



Verschiedene Formen von Handgranaten [Bild 639.12]
a – zylindrischer Handgranatenkörper mit eingeschraubtem Zünder; b – eiförmiger Handgranatenkörper ohne Zünder; c – kugelförmiger Handgranatenkörper mit eingeschraubtem Zünder (gerändelte Sicherungskappe); d – zylindrischer Handgranatenkörper mit Stiel (eingebauter Zünder mit gerändelter Sicherungskappe); e – zylindrischer Handgranatenkörper mit Stiel (Panzerhandgranate mit Sicherungssplint und Ring)

7. eingeschraubter Zünder im Handgranatenkörper. Charakteristisch ist hierbei der Sicherungshebel, der sich der Form des Handgranatenkörpers anpaßt, oder die gerändelte Sicherungskappe eines Abreißzünders.

Panzerhandgranaten

1. Zylindrischer Handgranatenkörper mit Stiel (Durchmesser des Handgranatenkörpers 70 mm bis 100 mm);
2. relativ hohe Masse der Handgranate (1,5 kg bis 2,0 kg);
3. Beschriftung des Handgranatenkörpers. Auf den Körpern bzw. zum Teil auch auf den Stielen sind die Bezeichnung des eingefüllten Sprengstoffs, die Herstellungsangaben sowie die Handgranatenart aufgetragen.
4. Handgranatenkörper aus Stahlblech.

1.3.3.2. Typische Merkmale für Leucht- und Signalmunition

Leucht- und Signalmunition für Leuchtpistole

1. Zylindrische Patronenhülse mit Bodenrand, Material aus Aluminium oder Karton mit Metallbodenteil;
2. farbige Kennzeichen oder Beschriftung auf der Hülse, meist in der entsprechenden Signalfarbe;
3. Fühlzeichen, mit dem Tastsinn spürbare erhabene Zeichen auf dem Patronendeckel oder am Bodenrand der Hülse.

Reaktive Handsignale und Handleuchtzeichen

1. Zylindrische Starthülse mit Schraubkappe am Boden dieser Hülse, Material aus Plast oder Karton mit Metallbodenteil;
2. farbige Kennzeichen oder Beschriftung auf der Starthülse, meist in der entsprechenden Signalfarbe;
3. Fühlzeichen, mit dem Tastsinn spürbare erhabene Zeichen auf dem Abschlußdeckel und auf der Schraubkappe am Boden der Starthülse.

Leuchtraketen, Leuchtgranaten, -wurfgranaten, -bomben

Auffallende farbige Markierungen oder Beschriftungen (farbiger Körper bzw. Hülle, farbige Ringe, Symbole oder Schriftzeichen).

Merke:
Leuchtraketen und -bomben unterscheiden sich von der entsprechenden Gefechtsmunition im Äußeren nur durch auffallende farbige Kennzeichen, nicht durch die Form.

1.3.3.3. Kennzeichen für Schützenwaffenmunition

- Äußere Form
  - charakteristischer Aufbau aus Geschoß und Patronenhülse mit Zündhütchen;
  - geringe Größe der Patronen entsprechend dem Kaliber 5,6 mm bis 14,5 mm.
- Farbige Kennzeichen

Prinzipiell unterscheiden sich verschiedene Geschoßarten eines Kalibers durch farbige Kennzeichen. Dabei kann das Geschoß mit farbigen Ringen

versehen sein (meist an der Geschoßspitze mit bis zu drei verschiedenen Farben) oder vollständig gefärbt sein oder farbige Kennzeichen an der Ringfuge des Zündhütchens tragen.

- Verpackung
  Die Verpackung ist mit der Munitionsart, dem Kaliber des Geschosses und oftmals auch mit der dazugehörigen Waffenart beschriftet und mit der farbigen Kennzeichnung der Geschosse versehen.

1.3.4. Gefährliche Munition

Blindgegangene Munition, d. h. am Ziel nicht detonierte Granaten, Wurfgranaten oder Geschosse, ist nicht zu berühren.

Erkennungsmerkmale:

- in den Führungsringen der Granate ist der Abdruck der Felder des Rohres zu sehen;
- bei Wurfgranaten befindet sich der Metallfuß der Grundladung meist im Stabilisierungsschaft;
- bei reaktiven Geschossen sind die Düsenöffnungen freigebrannt;
- allgemein wird Munition an Orten vorgefunden, meist in einzelnen Stükken, die keine Anhaltspunkte für eine ordnungsgemäße Aufbewahrung geben;
- Munition ist mit Korrosionsprodukten bedeckt.

Achtung:
Blindgänger oder Munition, deren Zustand und Fundort darauf schließen lassen, daß sie technisch nicht in Ordnung sind, sind gefährlich und dürfen niemals berührt werden. Nicht für Sprengarbeiten verwenden und keine Munitionsteile daraus gewinnen!

1.4. Teilentlaborieren von Munition zur Gewinnung scharfer Munitionsteile

Scharfe Munitionsteile, die aus den Verbindungen eines Schusses (Granate, Hülsenkartusche usw.) herausgelöst werden, verlieren nicht ihre Wirkung. Wer diese Arbeiten durchführt, muß deshalb die Munition kennen und ihren derzeitigen technischen Zustand einschätzen können.

1.4.1. Entlaborieren von Hülsenkartuschen der Artilleriemunition

Verhältnismäßig einfach und ohne besondere Hilfsmittel lassen sich Hülsenkartuschen bei getrennter Munition auseinandernehmen, wenn der Ladungsaufbau aus Teilladungen rauchschwachen Pulvers besteht.

1.4.1.1. Entfernen der Zündschraube

Der empfindlichste Teil der Hülsenkartusche (Patronenhülse) ist die Schlagzündschraube. Sollen Teilladungen des Pulvers entfernt werden, ist unbe-

dingt darauf zu achten, daß die Hülsenkartusche (Patronenhülse) niemals auf den Boden gestellt wird, um ein zufälliges »Ansprechen« zu vermeiden (z. B. Stoß gegen harte Gegenstände).
Muß die Zündschraube aus der Kartusch- oder Patronenhülse herausgeschraubt werden, darf das nur mit dem dafür vorgesehenen Schlüssel erfolgen. Versuche, die Zündschraube z. B. mit Hammer und Meißel zu entfernen, sind lebensgefährlich.

1.4.1.2. Herausnehmen von Teil-, Grund- und Beiladung

- Herausziehen des mit Dichtungsmasse versehenen Kartuschdeckels (besteht aus Karton und ist mit einer Schlaufe versehen);
- Herausziehen des hinteren Kartuschdeckels (Karton mit Schlaufe versehen);
- Herausnehmen der Teilladungen (Pulver kann sich in Stoffbeuteln befinden oder lose in der Hülse liegen. Grund- und Beiladung sind meist in zwei Beuteln zusammengenäht).

Die Hülsenkartusche bei Munition eines großen Kalibers beinhaltet meist 5 kg Pulver und mehr.
Bei Wurfgranaten befindet sich das Pulver der Zusatzladungen in extra Verpackungen, die der Munition beigelegt sind.
Aus patronierter und reaktiver Munition kann das Pulver der Treibladung ohne besondere Vorrichtung und Werkzeug nicht herausgenommen werden.

Merke:
Beim Herausnehmen von Teilladungen von Pulver aus der Hülsenkartusche diese niemals mit der Zündschraube auf den Boden stellen. Zündschraube niemals mit anderen Werkzeugen als dem dafür vorgesehenen Schlüssel aus einer Hülsenkartusche (Patronenhülse) herausnehmen!

1.4.2. Pulver der Treibladungen von Wurfgranaten und Munition für Panzerbüchsen

1.4.2.1. Treibladung in der Verpackung

Der Ladungsaufbau der Treibladung von Wurfgranaten besteht aus der Grund- und der Zusatzladung. Die Grundladung enthält rauchstarkes und rauchschwaches Pulver, die in einer Hülse einlaboriert sind. Die Grundladung ist in eine Bohrung der Stabilisierungseinrichtung der Wurfgranate eingedrückt.
Die Zusatzladung besteht aus streifen- oder ringförmigem rauchschwachem Pulver. Dieses ist von Seiden- oder Zellophanbeuteln umhüllt. Die Beutel werden erst unmittelbar vor dem Verschuß an der Stabilisierungseinrichtung der Wurfgranate befestigt. Während der Lagerung und des Transports der Wurfgranaten befindet sich die Zusatzladung in einer luftdichten Ver-

packung in der Munitionskiste. Die meist zylindrische Verpackung besteht aus Blech, Plastmaterial oder geteertem bzw. gewachstem Papier.
Der Ladungsaufbau der Treibladung von Munition für Panzerbüchsen besteht meist aus der Treibladung und der Starttreibladung. Die Treibladung ist fest im Schaft der Granate einlaboriert. Die Starttreibladung besteht aus streifenförmigem rauchschwachem Pulver, das sich in einer Blech-, Plast- oder Kartonhülse befindet. Die Hülse der Starttreibladung wird erst unmittelbar vor dem Verschuß mit dem Schaft der Granate verbunden. Während der Lagerung und des Transports befindet sich die Starttreibladung in einer luftdichten Verpackung in der Munitionskiste. Dabei sind die Starttreibladungen einzeln oder mehrere zusammen in einer Blech-, Plast- oder Kartonhülse bzw. -schachtel untergebracht.

1.4.2.2. Sicherheitsbestimmungen bei der Handhabung

Die aus der Munitionskiste entnommenen Verpackungen der Zusatzladungen von Wurfgranaten oder Starttreibladungen der Munition für Panzerbüchsen sind durch Abschrauben der Deckel der Blechschachteln, Abziehen des Deckelteils der Plasthülsen oder durch Aufreißen der Papierumhüllung zu öffnen. Dabei darf auf Grund der Empfindlichkeit der verwendeten Pulver nicht mit Stahlgegenständen, z. B. mit einem Messer, in die Verpackung gestochen bzw. durch Schläge die Verpackung deformiert werden. Bei der Entnahme aus der Verpackung darf sich im Umkreis von 30 m kein offenes Feuer oder Licht befinden.

Merke:
Grundladungen dürfen aus der Stabilisierungseinrichtung von Wurfgranaten nicht entfernt werden. Es besteht große Verbrennungsgefahr.

1.5. Anlegen von Sprengladungen, um Munition zur Detonation zu bringen

Granaten, Wurfgranaten und reaktive Geschosse, die mit brisantem Sprengstoff gefüllt sind, lassen sich durch Anlegen einer Sprengladung zur Detonation bringen. Die von außen angebrachte Sprengladung wird als *aktive Ladung* bezeichnet, während die Masse des Sprengstoffs in der Munition die *passive Ladung* ist.
Als Zündungsarten für die aktive Ladung eignen sich sowohl Leitfeuer- als auch elektrische Zündungen.

1.5.1. Anbringen der aktiven Ladung an Granaten, Wurfgranaten und Sprenggeschossen

- Sprengkörper der aktiven Ladung müssen die Granate, die Wurfgranate oder den Kopfteil des Sprengeschosses unmittelbar berühren.

- Die aktive Ladung muß gegen Verrutschen gesichert sein, indem Munition und aktive Ladung mit Erde, Rasenstücken usw. festgelegt und verdämmt werden.
- Sprengkörper der aktiven Ladung sind, bevor sie mit Erde usw. abgedeckt werden, mit Papier zu umkleiden, damit zwischen Sprengkörper und Munition keine Erde gelangt.
- Beim Abdecken der aktiven Ladung ist darauf zu achten, daß weder Sprengkörper noch Zündschnur oder Zündleitungsdrähte beschädigt werden.
- Sind mehrere Sprengkörper angebracht worden, muß der mit der Sprengkapsel verbundene in der Mitte der aktiven Ladung liegen.
- Die Sprengkapsel muß in jedem Fall auf die zu sprengende Munition gerichtet sein.
- Die Zündschnur darf nicht beschädigt (geknickt) sein und muß von der Sprengstelle windabwärts gerichtet und gestreckt ausgelegt sein.
- Damit sich die Zündschnur während des Abbrennens nicht zusammenrollen kann, ist sie mit Rasenstücken zu beschweren oder mit Erde abzudecken.

Soll Brisanzmunition (Granaten, Wurfgranaten, Sprenggeschosse) gesprengt werden, ist die aktive Ladung stets auf die Mitte der Munitionsumhüllung (auf ihre dünnste Stelle) zu legen. Außerdem ist zu beachten, daß die aktive Ladung immer obenauf liegt. Eine seitlich angebrachte aktive Ladung könnte die Munition wegschleudern. Bei reaktiven Sprengeschossen muß die aktive Ladung in Höhe des Geschoßkopfes liegen, damit das Geschoß glatt detoniert. Liegt die aktive Ladung in Höhe der Brennkammer, ist es möglich, daß das Pulver der Treibladung auf den Detonationsdruck der aktiven Ladung reagiert und den nicht detonierten Geschoßkörper wegtreibt.
Granaten, Wurfgranaten oder reaktive Sprenggeschosse, die statt des Kopfzünders noch eine Mundlochverschlußschraube tragen, können mit verhältnismäßig wenig Sprengstoff wirksam gesprengt werden. Die Mundlochverschlußschraube ist abzuschrauben, in das geöffnete Mundloch wird eine vorbereitete Bohrpatrone eingeführt, festgelegt und zur Zündung gebracht.
Granaten (bei getrennter Munition), die mit einem Bodenzünder versehen sind, detonieren nur dann sicher (im Gegensatz zur Brisanzmunition), wenn die aktive Ladung in unmittelbarer Nähe des Bodenzünders angebracht und gezündet wird.

1.5.2. Anbringen der aktiven Ladung an Treibladungen und Treibsätzen bei Munition

1.5.2.1. An reaktiven Geschossen

Wird die aktive Ladung in Höhe der Brennkammer oder am Bodenstück angebracht und gezündet, muß damit gerechnet werden, daß das Geschoß nicht detoniert, sondern das Pulver der Treibladung ähnlich wie bei einem normalen Abschuß reagiert und das Geschoß raketenartig fortbewegt.

Das ist besonders wahrscheinlich, wenn eine aktive Ladung in einem Stapel reaktiver Geschosse detoniert. Dabei kann eine größere Anzahl von Geschossen gleichzeitig gezündet werden; die in Bewegung gesetzten Geschosse gefährden die weitere Umgebung stark.

1.5.2.2. An Granatpatronen

Eine an der Patronenhülse angebrachte und gezündete aktive Ladung bringt in der Regel die Granate nicht zur Detonation. Vielmehr wird nur das Pulver der Treibladung detonieren, während die Granate fortgeschleudert wird.

1.5.2.3. An Hülsenkartuschen

Der Pulverinhalt von Hülsenkartuschen kann durch eine aktive Ladung zur Detonation gebracht werden, wenn die Sprengladung auf das Pulver gelegt und gezündet wird. Die Kartuschdeckel sind zu entfernen, die aktive Ladung ist gut zu verdämmen.

Tabelle für Richtwerte des Bedarfs an Sprengstoff, der zum Sprengen einer Granate (Wurfgranate, reaktives Geschoß) erforderlich ist

Kaliber (∅ einer Granate in mm)	Bedarf [1]) an Sprengstoff (kg)	erforderliche Länge der Zündschnur[2]) (m)	Radius des Gefahrenbereiches (m)
bis 80 mm	0,2 bis 0,4	3,0	800
mehr als 80 bis 100 mm	0,4 bis 0,6	4,0	1000
mehr als 100 bis 120 mm	0,6 bis 0,8	5,0	1300
mehr als 120 bis 150 mm	0,8 bis 1,0	6,0	1500
mehr als 150 bis 200 mm	1,0 bis 1,4	6,0	2000
mehr als 200 bis 300 mm	1,4 bis 2,0	6,0 (mindestens)	2000 (mindestens)
mehr als 300 bis 400 mm	2,0 bis 3,0		

1) bezogen auf eine Sprengung, wenn die Granate mit einem Meter Erdauflage verdämmt ist. Bei einer Sprengung ohne Erdauflage ist die Masse des Sprengstoffes zu verdoppeln.
2) Die Zündschnurlänge bestimmt eine Brennzeit, in der der Zündende sich außerhalb des Gefahrenbereichs begeben kann. Ist innerhalb des Gefahrenbereichs für den Zündenden eine sichere Deckung erreichbar, muß die Zündschnur mindestens 3 m betragen.

Beachte:
Nach dem Zünden einer Leitfeuerzündung sofort aus dem Gefahrenbereich begeben oder eine Deckung aufsuchen, die sicheren Schutz gegen Splitter (auch von oben) bietet. Die Deckung muß mehrere hundert Meter von der Sprengstelle entfernt sein. Elektrisch darf nur aus einer Deckung heraus gezündet werden.

Bei der Detonation von reaktiver Munition bietet nur eine sichere Deckung ausreichenden Schutz, weil in Bewegung gesetzte Geschosse mehrere Kilometer im Umkreis umherfliegen können.

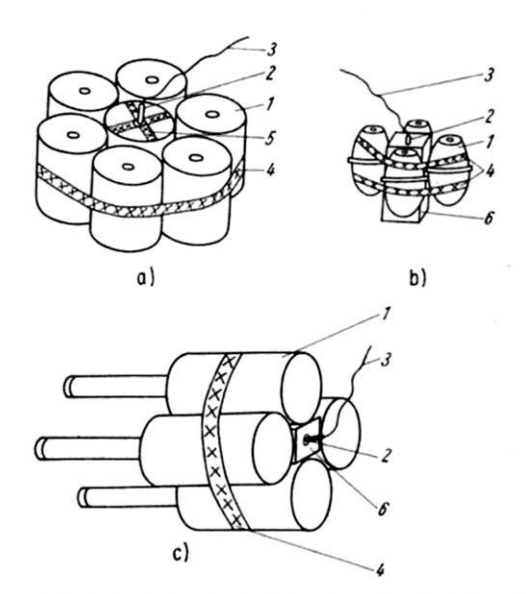
1.5.3. Sprengstoffbedarf zur Vorbereitung von aktiven Ladungen

Um den in der Munition enthaltenen Sprengstoff sicher zur Detonation zu bringen, sind je nach Kaliber, Art der Munition und Qualität der Verdämmung unterschiedliche Mindestmengen an Sprengstoff für die aktive Ladung erforderlich.
Richtwerte über den Bedarf an Sprengstoff, Radius des Gefahrenbereichs und erforderliche Länge der Zündschnur (bei Leitfeuerzündung) sind in der Tabelle angegeben.

1.5.4. Geballte Ladungen aus Handgranaten

1.5.4.1. Herstellen geballter Ladungen

Eine geballte Ladung aus Handgranaten ist ein mit Hilfsmitteln zusammengehaltenes Bündel aus mehreren Handgranaten.
Zu einer geballten Ladung werden Handgranaten gleicher Art zusammengefaßt. Grundsatz dabei ist, daß sich die Handgranaten **fest** aneinanderlegen lassen. Dabei darf nur der kleinste technisch mögliche Abstand zwischen ihnen auftreten.
Die Handgranaten werden gebündelt, indem sie, kreisförmig angeordnet, mit ihrer Standfläche auf eine ebene Fläche gestellt werden. Die Handgranaten sind durch mehrfaches Umlegen (Bandagieren) vorzugsweise von Isolierband, Leukoplast oder Lenkerband (notfalls Bindfaden, weicher Draht) in der Mitte der Handgranatenkörper fest zu verbinden. Eiförmige Handgranaten sind durch je eine Bandage unterhalb und oberhalb der Mitte der Handgranatenkörper zusammenzufügen.
Es sind nicht mehr als 8 Handgranaten zu einer geballten Ladung zusammenzustellen. Bei größeren Mengen werden die Bündel nicht fest genug und die Detonationsübertragung von Handgranate zu Handgranate kann aussetzen. Aus Angriffs- und Verteidigungshandgranaten lassen sich geballte Ladungen mit Splitterwirkung herstellen. Bündel von Panzerhandgranaten ergeben in erster Linie Sprengwirkung, sie haben jedoch auch eine Splitterwirkung.



Geballte Ladungen aus Handgranaten (Varianten) [Bild 639.13]
a – geballte Ladung aus 7 zylinderförmigen Handgranaten ohne aktive Sprengladung; b – geballte Ladung aus 4 eiförmigen Handgranaten mit aktiver Sprengladung; c – geballte Ladung aus 4 Panzerhandgranaten mit aktiver Sprengladung
1 – Handgranatenkörper; 2 – Sprengkapsel; 3 – Zündleitung; 4 – Bandagiermittel; 5 – Festlegemittel für Sprengkapsel; 6 – aktive Sprengladung

Merke:
Zu geballten Ladungen sind die Handgranaten **fest** zu einem Bündel zu verbinden. Es dürfen höchstens acht Handgranaten zu einer geballten Ladung zusammengestellt werden.

1.5.4.2. Anordnen der Initialzündung

Die Zündung kann mit oder ohne aktive Ladung erfolgen. Für die Zündung mit aktiver Ladung ist der Sprengkörper (Sprengstoff) in der Mitte der geballten Ladung anzuordnen und fest mit den umgebenden Handgranaten zu verbinden. Bei Verwendung von Sprengschnur ist diese mehrmals fest um die geballte Ladung zu legen und mit Isolierband usw. zu sichern.
Die aktive Ladung kann durch elektrische Zündung oder durch Leitfeuerzündung zur Detonation gebracht werden.
Für die Zündung ohne aktive Ladung ist ein Handgranatenzünder bzw. eine Sprengkapsel mit elektrischer oder Leitfeuerzündung erforderlich. Auch bei dieser Zündart muß die Zündung von der Mitte der geballten Ladung ausgehen.

Bei Einsatz eines Handgranatenzünders ist zu beachten:
- Der Zünder muß fest in den Handgranatenkörper eingeschraubt sein, und
- für das Abwerfen des Sicherungshebels nach dem Wurf muß der erforderliche Spielraum vorhanden sein.

Eine Sprengkapsel wird in die Zündöffnung des mittleren Handgranatenkörpers der geballten Ladung eingeführt und mit Isolierband oder anderen Materialien fest mit dem Handgranatenkörper verbunden.

Merke:
Die Zündung von geballten Ladungen muß von der Mitte des Bündels ausgehen.

1.5.4.3. Anwendung geballter Ladungen

Gebündelte Angriffs- und Verteidigungshandgranaten werden hauptsächlich zur Vernichtung von Truppen sowie zur Zerstörung von Unterkünften, Kraftfahrzeugen und Bewaffnung eingesetzt. Grundsatz ist, die geballte Ladung so nahe wie möglich am zu zerstörenden Objekt zu zünden. Geschütze können nur durch das Anbringen der geballten Ladung am geöffneten Verschluß unbrauchbar gemacht werden.
Geballte Ladungen aus Panzerhandgranaten zeigen gute Spreng- und Splitterwirkung. Mit diesen Ladungen können gepanzerte Fahrzeuge (Gleisketten, Motorraum, Kampfraum), Bewaffnung, Munitionsstapel usw. zerstört werden. Dazu muß die geballte Ladung unmittelbar am zu zerstörenden Objekt anliegen oder angebracht sein. Geballte Ladungen aus Panzerhandgranaten sind grundsätzlich mit elektrischer oder Leitfeuerzündung zu zünden.

1.5.4.4. Sicherheitsbestimmungen bei der Vorbereitung und Anwendung

Bei der Vorbereitung von geballten Ladungen ist zu beachten:
- Die Handgranatenkörper müssen fest miteinander verbunden sein.
- Die eingeschraubten Zünder müssen gesichert sein.
- Die Zündung muß in der Mitte der geballten Ladung angeordnet werden. Bei Verwendung von aktiver Ladung ist diese fest mit den umgebenden Handgranatenkörpern zu verbinden.
- Die Sicherheitsbestimmungen beim Umgang mit Sprengstoffen und Zündmitteln sind einzuhalten.

Bei der Anwendung von geballten Ladungen ist zu beachten:
- Die geballten Ladungen sind vorsichtig am zu zerstörenden Objekt anzubringen bzw. anzulegen. Dabei ist die Tarnung der Ladung bei elektrischer und Leitfeuerzündung erforderlich.
- Bei Zündung durch Leitfeuerzündung ist eine Zündschnurlänge von mindestens zwei Metern notwendig. Nach dem Zünden ist sofort die Deckung

aufzusuchen (mindestens 50 m Sicherheitsabstand und Schutz gegen Wurfstücke von oben).
Bei elektrischer Zündung darf die Zündung nur aus der Deckung heraus erfolgen (mindestens 50 m Sicherheitsabstand und Schutz gegen Wurfstücke von oben).

- Geballte Ladungen aus Angriffs- oder Verteidigungshandgranaten, die durch einen eingeschraubten Handgranatenzünder zur Detonation gebracht werden sollen, sind sofort nach der Entsicherung des Zünders aus einer Deckung heraus zu werfen (Verzögerung des Zünders beträgt bis zur Detonation maximal 4,0 s, deshalb ist der elektrischen oder Leitfeuerzündung der Vorzug zu geben).
- Die Deckung ist möglichst entgegen der Windrichtung zum Schutz gegen Detonationsgase auszuwählen.

Beachte:
Der Gefahrenbereich außerhalb von Deckungen beträgt bei der Detonation von geballten Ladungen 200 m im Umkreis.

1.6. Scharfe Munitionsteile nach Entzünden mit Flamme

1.6.1. Zündungsarten und Wirkung der Pulver von Treibladungen

Pulver, das zum Beispiel aus einer Hülsenkartusche und aus dem Pulverbeutel herausgenommen wurde, ist äußerst empfindlich gegenüber einer Flamme. Ein Funke genügt, um es sofort zur Entzündung zu bringen. Brennendes Pulver läßt sich kaum bekämpfen. Loses Pulver kann durch Abbrennen vernichtet werden, indem es in dünner Schicht (nicht höher als 5 cm) entlang einer Strecke entgegen der Windrichtung ohne Zwischenraum ausgelegt und mittels Zündschnur entzündet wird.
Umhüllte Pulver, die sich zum Beispiel in den Pulverbeuteln oder gar in einer Kiste usw. befinden, brennen explosionsartig ab, wenn sie durch Flammen entzündet werden.
Befindet sich eine Pulverladung in der Hülsenkartusche von Munition, und wird in die Hülsenkartusche eine Zündschnur eingeschoben und entzündet, reagiert das Pulver durch explosionsartiges Verbrennen, das sich unter Umständen bis zur Detonation entwickeln kann. Eine explosionsartige Verbrennung in einem Munitionsstapel mit vielen Hülsenkartuschen führt zu einem sogenannten Kartuschenbrand. Kartuschenbrände haben verheerende Wirkungen, zumal die Verbrennungsgase äußerst giftig sind. Gerät bei reaktiven Geschossen das Pulver in der Brennkammer durch äußere Flammeneinwirkung in Brand, kommt die Munition zur Reaktion, und die Geschosse setzen sich selbsttätig in Bewegung.

Beachte:
Vorsicht beim Umgang mit Schwarzpulver und rauchschwachem Pulver, das aus Munitionsteilen herausgenommen ist. Nach dem Zünden der Zündschnur sofort Sicherheitsabstand einnehmen. Werden große Mengen von Pulver in Brand gesetzt, Deckung wie beim Sprengen von Brisanzmunition einnehmen.

1.6.2. Entzünden von Schützenwaffenmunition

Schützenwaffenmunition befindet sich bis zur Ausgabe in einer luftdichten Verpackung. Diese besteht aus einer Transportkiste aus Holz oder Plastmaterial und oftmals aus einem luftdichten Blechbehälter. Wegen dieser Verpackung können Stapel von Schützenwaffenmunition nur durch Inbrandsetzen vernichtet werden.

1.6.2.1. Inbrandsetzen von Munitionsstapeln

Munitionsstapel lassen sich nicht durch Streichhölzer in Brand setzen, da die Farbschicht der Holzkisten bzw. das Plastmaterial flammenhemmend wirkt.

Munitionsstapel von Schützenwaffenmunition können durch Verwendung folgender Mittel in Brand gesetzt werden:

- entlaborierte Pulver von Artilleriemunition, Zusatzladungen von Wurfgranaten und Starttreibladungen von Munition für Panzerbüchsen. Mindestens 3 bis 5 kg Pulver sind zwischen den mittleren oder oberen Kistenlagen des Stapels anzuhäufen. Die Zündung des Pulvers muß entgegen der Windrichtung erfolgen;
- erbeutete Brandmunition, wie Brandgranaten oder -handgranaten. Diese Munition ist durch eine aktive Ladung zu zünden;
- Treibstoffe wie Vergaser- oder Dieselkraftstoff bzw. andere leicht entzündliche Mittel. Die Mittel sind über den Stapel zu gießen und zu entzünden.

Die Schützenwaffenmunition wird bei Anwendung der genannten Mittel nur zuverlässig vernichtet, wenn möglichst große Mengen der Mittel an verschiedenen Stellen eines Stapels gleichzeitig gezündet werden. Die Vernichtung dauert relativ lange, da sich das Pulver der Patronen erst bei genügender Erhitzung der luftdichten Blechbehälter entzündet. Das Löschen brennender Munitionsstapel wird durch herumfliegende Geschosse der entzündeten Patronen erschwert oder verhindert.

Merke:
Stapel von Schützenwaffenmunition können nur durch Anwendung von Pulver, Brandmunition oder Treibstoff in Brand gesetzt werden. Nach dem Zünden sofort entfernen oder in Deckung gehen. Mindestsicherheitsabstand – 100 m entgegen der Windrichtung.

1.6.3. Entzünden von Leucht- und Signalmunition

Die Leucht- und Signalmunition (L+S-Munition) ist in Behältern aus Blech, Holz oder Plastmaterial verpackt. Wegen der Empfindlichkeit dieser Munition gegenüber Feuchtigkeit wird eine luftdichte Verpackung bevorzugt.

Stapel von L + S-Patronen für Leuchtpistole und reaktive Handsignale/ Handleuchtzeichen können nicht durch Sprengen vernichtet werden, da keine Detonationsübertragung erfolgt. Diese Munition kann nur durch Inbrandsetzen unbrauchbar gemacht werden.
Großkalibrige Leuchtmunition, wie Leuchtgranaten u. a., kann durch Sprengen vernichtet werden. Dazu müssen aktive Ladungen mit elektrischer oder Leitfeuerzündung direkt an die Munition angelegt werden. Großkalibrige Leuchtmunition kann auch durch Inbrandsetzen zerstört werden.

1.6.3.1. Inbrandsetzen von Leucht- und Signalmunitionsstapeln

Für das Inbrandsetzen dieser Munitionsstapel trifft das unter Abschnitt E, Punkt 1.6.2.1. Gesagte vollinhaltlich zu.
Unmittelbar nach dem Zünden ist der Stapelplatz möglichst entgegen der Windrichtung zu verlassen und in Deckung zu gehen. Bei brennenden Stapeln von L + S-Munition besteht Explosionsgefahr. Weiterhin ist mit dem Auftreten von Wurfstücken, zum Teil als brennende Leuchtkörper mit großer Lichtstärke, zu rechnen (Beleuchtung der Umgebung bei Nacht).

Merke:
Stapel von L + S-Munition können durch Anwendung von Pulver, Brandmunition und Treibstoff in Brand gesetzt werden. Großkalibrige L + S-Munition kann auch durch Sprengen vernichtet werden. Der Mindestsicherheitsabstand von brennenden L + S-Munitionsstapeln gegen herabfallende Wurfstücke und Brandgefahr beträgt entgegen der Windrichtung 300 m.

1.7. Kurzzeichen von Munition oder Munitionsteilen der NATO-Staaten

Kurzzeichen der Munition westdeutscher Herkunft

ALK	Alarmleuchtkörper
ANNZ	Annäherungszünder
AZ	Aufschlagzünder
DET	Detonator
FSK	Füllsprengkörper
FTS	Festtreibstoffe
FWK	Feuerwerkskörper
GGR	Gewehrgranate
HEX	Sprengstoff Hexogen
HGR	Handgranate
HGRZDR	Handgranatenzünder
HLEPATR	Handleuchtpatrone
HSIGPATR	Handsignalpatrone
MAN KART	Manöverkartusche
MIRSSCHN	Minenräumsprengschnur

MIZ	Minenzünder
NBK	Nebelkerze
PATR	Patrone
PETN	Sprengstoff Pentaerythrittetranitrat
PZFGR	Panzerfaustgranate
PZFTL	Panzerfausttreibladung
RAK	Rakete
RDX	Sprengstoff Hexogen
RK	Rauchkörper
RL	Rauchladung
RSTPATR	Rauchstrichpatrone
SIGPATR	Signalpatrone
SK	Sprengkörper
SKA	Sprengkapsel
SKAZ	Sprengkapselzünder
SMZ	Sprengmittelzünder
SS	Sprengstoffe
SSM	Sprengstoffmischung
TLP	Treibladungspulver
TLZ	Treibladungszünder
TNT	Sprengstoff Trinitrotoluol
UETRL	Übertragungsladung
Verz. Det.	Verzögerungsdetonator
ZDLDG	Zündladung
ZDR	Zünder
ZDSCHN	Zündschnur
ZDSCHNANZ	Zündschnuranzünder
ZSA	Zündsatz

Kurzzeichen der Munition amerikanischer und englischer Herkunft

AAC	Fliegerabwehrsprenggranate
AIC	Munitionskennzeichen
Amtl	Sprengstoff Amatol
Ameran NC	Treibladungspulver
Amnl	Sprengstoff Amonal
Amn	Munition
AP	panzerbrechende Munition
APC	panzerbrechende Munition
APC/BC	panzerbrechende Munition
AP-I	panzerbrechende Munition mit Brandwirkung
AP-I-T	panzerbrechende Munition mit Brandwirkung und Leuchtspur
Aug Ctge	Zusatzladung für Wurfgranaten
BANG TORP	gestreckte Ladung '
BDF	Bodenzünder
BOM	Geschoß mit Flügelstabilisierung
bomb incendiary	Brandhandgranate

BRASS FRIC	Reibzünder
Cart/Cartge/Ctge	Kartusche, Treibladung
cartridge case	Kartuschhülse
CE	Sprengstoff
CE PRIM	Übertragungsladung (Sprengstoff)
cheddite	Chloratsprengstoff
CHEM	Kampfstoffmunition
combustion fuze	Brennzeitzünder
Comp A	Sprengstoffgemisch A
CP	Sprenggranate mit Bodenzünder
complete round	Geschoß mit Treibladung
cordite	Nitroglyzerinpulver
CPCC	Sprenggranate mit Haube
DA Fuze	Aufschlagzünder ohne Verzögerung
DETS	Detonator, Zündhütchen, Sprengkapsel
drill Amn	Exerziermunition
dummy Amn	Unterrichtsmunition
Expl	Sprengstoff (allgemein)
Expl »D«	Trinitrophenol
FM	Nebelmischung
FHN	Treibladungspulver
FUZ INST	empfindlicher Zünder
FZD	Zünder aufgeschraubt
FZE	Zünder
fuze mine	Minenzünder
G/P	Schwarzpulver
GRAZ	Zünder mit Schlagstück
HC	Brisanzgranate
HE	hochbrisanter Sprengstoff
HETIM	Brisanzgranate mit Zeitzünder
hollow charge	Hohlladung
HBX	Sprengstoffgemisch
ILL	Leuchtmunition
IGN BOMB	Brandhandgranate
L & F	schußfertige Munition
MF/MTF/MTSQ	Uhrwerkzünder
quick fuze	Doppelzünder
NCT/NCW/NCY/NCZ	Nitrozellulosepulver
nose fuze /NF	Kopfzünder
PDF	Kopfzünder
PE	plastischer Sprengstoff
pentolite	Sprengstoffgemisch
percussion fuze	Aufschlagzünder
PETN	Nitropenta
PHOS	Phosphor
PRIM	Zündhütchen
propellant charge	Treibladung
pyrotechnic	Leucht- und Signalmunition

QF fixed	patronierte Munition
QF separate	getrennte Munition
RDB	Treibladungspulver
RDY	Hexogen
ROCK	Rakete
S.A.A.	Schützenwaffenmunition
safety distance	Sicherheitsabstand
SAP	Panzergranate
section	Teilladung, Teilkartusche
SHC	Brisanzgranate
signals	Leucht- und Signalmunition
SMK, SMOK	Nebelmunition
SMK BX	Rauchsatz
sub caliber	Unterkalibergranate
SP/SPD/SPC/SPDW	Treibladungspulver
T/ TRACE	Leuchtspur
TF	Leuchtspureinrichtung im Bodenzünder
TNT	Trinitrotoluol
torpex	Sprengstoffgemisch
TSQ	Doppelzünder
VT	Annäherungszünder
WP	weißer Phosphor

2. Angaben über NATO-Streitkräfte [869]

2.1. Truppenerkennungsdienst

2.1.1. Kennzeichnung von Fahrzeugen

2.1.1.1. Kennzeichnung der Fahrzeuge der Bundeswehr

Die Bundeswehr verwendet zur Kennzeichnung der Fahrzeuge taktische Zeichen entsprechend Abschnitt 2.1.2. Sie werden mit weißer Farbe vorn und hinten links am Fahrzeug angebracht. Das taktische Zeichen ist maximal mit zwei Nummern versehen:
- Nr. der Einheit/Dienststelle,
- Nr. des übergeordneten Verbandes.

Die gepanzerten Fahrzeuge der Bundeswehr sind an ihren Seitenwänden mit einem stilisierten Balkenkreuz gekennzeichnet.

2.1.1.2. Kennzeichnung der Fahrzeuge der USA-Armee

Alle Fahrzeuge der USA-Landstreitkräfte tragen außer dem weißen fünfzackigen Stern Buchstaben, Zeichen und Ziffern. Diese Zeichen sind an den verschiedensten Stellen aufgespritzt.



Kennzeichnung der Fahrzeuge der Bundeswehr [Bild 869.1]



Kennzeichnung der Fahrzeuge der Bundeswehr [Bild 869.2]



Kennzeichnung der gepanzerten Fahrzeuge der Bundeswehr mit Balkenkreuz als Hoheitsabzeichen [Bild 869.3]

Die Kennzeichnung kann wie folgt vorgenommen werden:
- weißer fünfzackiger Stern auf der Kühlerhaube, an den Türen bzw. Bordwänden der Räderfahrzeuge; am Heck bzw. an den Kettenabdeckungen gepanzerter Fahrzeuge;



Kennzeichnung der Fahrzeuge der USA-Armee [Bild 869.4]



Kennzeichnung der Fahrzeuge der USA-Armee [Bild 869.5]

- Beschriftung USA, US Army oder U.S. Army in Verbindung mit einer mehrstelligen Zahl (mitunter Großbuchstaben, eingereiht an beiden Seiten der Kühlerhaube);
- Nummern und Bezeichnungen der Einheiten, Truppenteile und Verbände vorn rechts und links sowie hinten am jeweiligen Fahrzeug – bei Räderfahrzeugen meist an den Stoßstangen, bei Kettenfahrzeugen an der Wanne oder an den Aufbauten.



Kennzeichnung der Fahrzeuge der USA-Armee [Bild 869.6]

2.1.2. Taktische Zeichen der NATO-Streitkräfte

Die taktischen Zeichen werden zur symbolischen Darstellung von Einheiten, Truppenteilen, Verbänden, Stäben, Dienststellen, Personen, Waffen, Fahrzeugen, Ausrüstungsgegenständen, Einrichtungen, Anlagen, Geländeverstärkungen, Sperren, Zerstörungen sowie von Handlungen auf Karten und Schemas verwandt.
Taktische Zeichen, die nur von der Bundeswehr angewandt werden und nicht dem NATO-Standard entsprechen, sind durch eine hochgestellte [1]) gekennzeichnet.
Die übrigen taktischen Zeichen werden von allen NATO-Streitkräften verwandt.
In der Bundeswehr dienen die taktischen Zeichen auch der Kennzeichnung von Fahrzeugen.
Die NATO-Streitkräfte zeichnen ihre Zeichen blau, die des Gegners rot.
Minenfelder, Zerstörungen und Sperren werden grün, aktivierte, verseuchte oder vergiftete Geländeabschnitte gelb dargestellt.
In einfarbiger Darstellung stellen die NATO-Streitkräfte ihre Zeichen mit einfachen und die des Gegners mit doppelten Linien dar.
Die taktischen Zeichen bestehen aus Grundzeichen, Größenordnungszeichen, Zeichen der Waffengattungen und Dienste sowie Zeichen von Waffen, Fahrzeugen, Personen, Räumen, Geländeverstärkungen, Linien, Handlungen und Sperren. Diese Zeichen können beliebig kombiniert werden, um eine eindeutige Darstellung zu erhalten.
Die taktischen Zeichen werden mit ihrer Oberkante in Richtung des Gegners gezeichnet.

Grundzeichen

Zeichen für die Teilstreitkräfte

Zeichen	Bedeutung	Zeichen	Bedeutung
	Landstreitkräfte (»Heer«)		Nicht der NATO unterstellt (z. B. Territoriale Verteidigung)
	Luftstreitkräfte (»Luftwaffe«) allgemein		Basisorganisation
1)	Luftstreitkräfte, fliegende Einheiten	1)	Bundeswehrverwaltung
	Seestreitkräfte (»Marine«)		

Allgemeine Zeichen

Zeichen	Bedeutung	Zeichen	Bedeutung
	Einheit, Truppenteil, Verband, Dienststelle		Beobachtungsstelle
	Gegner (wenn nicht farbig dargestellt)		Einrichtung (z. B. Versorgungspunkt)
	Stäbe und Gefechtsstände	1)	Einzelperson (Anwendung nur im unteren Rahmen)

Zusatzzeichen

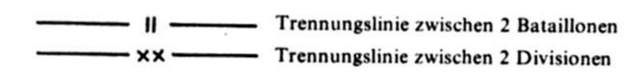
Zeichen	Bedeutung	Zeichen	Bedeutung
	Stabs-	1)	Geräteeinheit
	Versorgungs-		Mittlere Truppe (Bewaffnung)
	Nachschub-		Schwere Truppe (Bewaffnung)
	Gemischt zusammengestellt	(+),(−)	Im Bestand verstärkt (+) oder vermindert (—)

Größenordnungszeichen

Zeichen	Landstreitkräfte [Luftstreitkräfte]	Zeichen	Landstreitkräfte [Luftstreitkräfte]
•	Trupp (USA: Gruppe)	III	Regiment, Kampfgruppe [BRD, GB, FR: Geschwader USA: Gruppe]
••	Gruppe (USA: Sektion)	X	Brigade [USA: Geschwader]
•••	Zug [Kette (Boden)]	XX	Division [Fliegerdivision]
1) ••••	Versorgungsstaffel (nur bei den Landstreitkräften)	XXX	Korps [Fliegerkorps; GB: Gruppe]
I	Kompanie, Batterie [Staffel (Boden) Kette (fliegend)]	XXXX	Armee [Luftflotte]
II	Bataillon, Abteilung [Staffel (fliegend)]	XXXXX	Armeegruppe [Luftwaffenkommando]

Darstellung der Trennungslinien

Trennungslinien werden durch Linien dargestellt, die durch entsprechende Größenordnungszeichen der angrenzenden Truppen unterbrochen werden:



Zahlen und Abkürzungen beiderseits der Größenordnungszeichen geben Aufschluß über Numerierung und Art der Truppen:

2
——— XX ———
PBr – 9

Trennungslinie zwischen der 2. PGD und der Panzerbrigade 9

1./12
——— I ———
3./14

Trennungslinie zwischen der 1. Kompanie des 12. Bataillons und der 3. Kompanie des 14. Bataillons

Zeichen für die Waffengattungen und Dienste

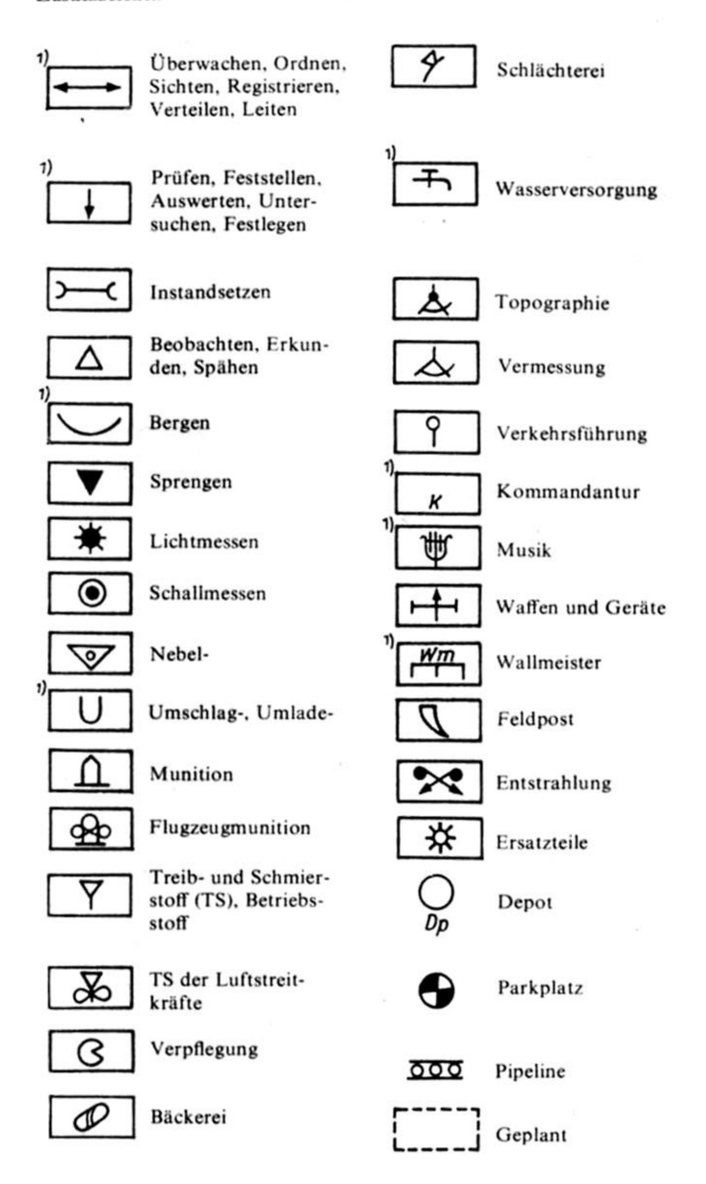
Allgemeine Zeichen

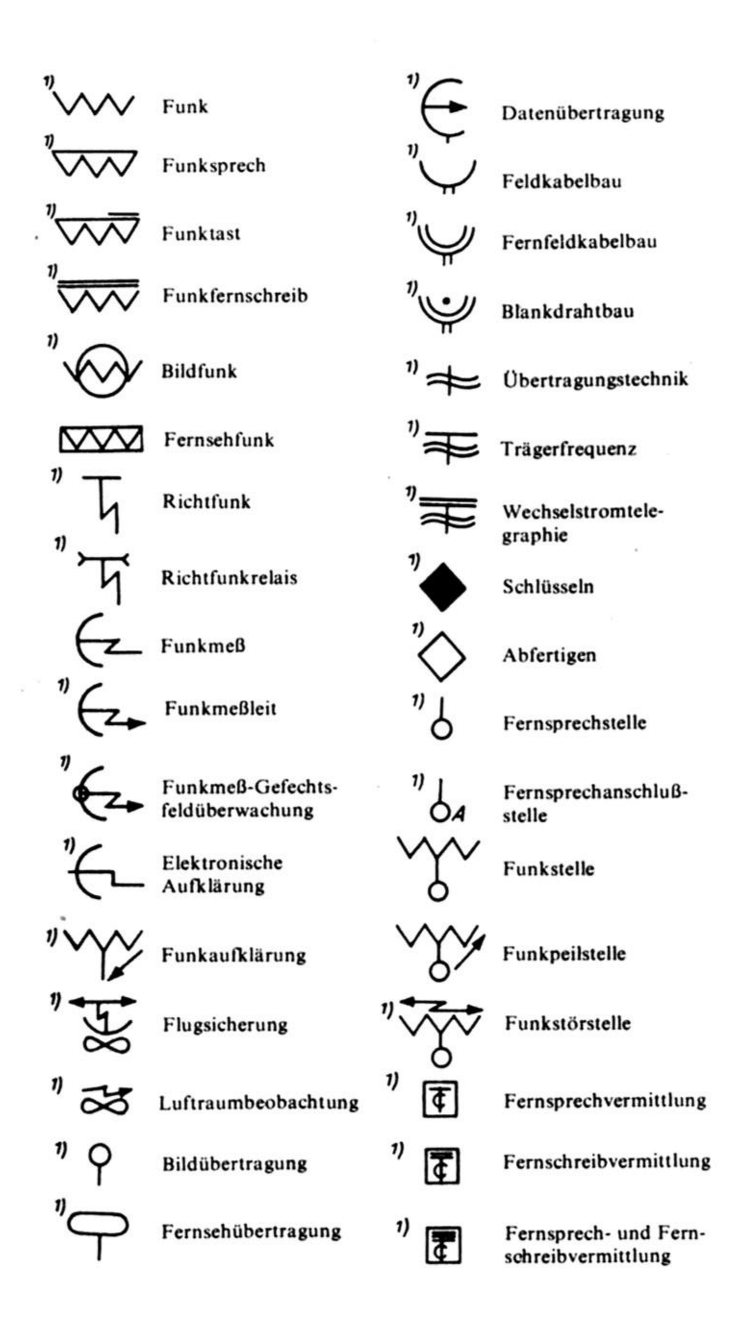
Diese Zeichen wurden in das allgemeine Grundzeichen für Einheiten, Truppenteile, Verbände und Dienststellen eingesetzt, da sie meist in dieser Kombination vorkommen.

- Infanterie, Grenadiere, Jäger
- Panzergrenadiere (mot.) Panzergrenadiere (MTW)
- Panzergrenadiere (SPz), mech. Infanterie
- Panzer
- Aufklärung
- Panzeraufklärung, Panzer-Kavallerie
- Artillerie
- Panzerartillerie
- Raketenartillerie
- Panzerabwehr
- Panzerjäger (Rakete)
- Panzerjäger (Kanone)
- Fliegerabwehr, Flugabwehr
- Raketen, Flugkörper
- Pioniere

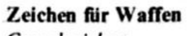
- Nachrichten, Fernmeldetruppen
- Chemische Truppen, ABC-Abwehr
- Heeresflieger
- Sanitätstruppen
- Transport
- Feldzeug
- Quartiermeister
- MP Militärpolizei, Feldjäger
- Luftlandetruppen
- Fallschirmtruppen
- Gebirgstruppen
- Küstentruppen
- Amphibien-, amphibisch
- Sicherungstruppen
- [1] Begleittruppen

Zusatzzeichen





1) Funk
1) Funksprech
1) Funktast
1) Funkfernschreib
1) Bildfunk
Fernsehfunk
1) Richtfunk
1) Richtfunkrelais
Funkmeß
1) Funkmeßleit
1) Funkmeß-Gefechts-feldüberwachung
1) Elektronische Aufklärung
1) Funkaufklärung
1) Flugsicherung
1) Luftraumbeobachtung
1) Bildübertragung
1) Fernsehübertragung
1) Datenübertragung
1) Feldkabelbau
1) Fernfeldkabelbau
1) Blankdrahtbau
1) Übertragungstechnik
1) Trägerfrequenz
1) Wechselstromtele-graphie
1) Schlüsseln
1) Abfertigen
1) Fernsprechstelle
1) Fernsprechanschluß-stelle
A
Funkstelle
Funkpeilstelle
1) Funkstörstelle
1) Fernsprechvermittlung
1) Fernschreibvermittlung
1) Fernsprech- und Fern-schreibvermittlung



Zeichen für Waffen

Grundzeichen



[2]) Der Standort der Waffe ist durch den Fußpunkt der Mittellinie des Waffenzeichens angegeben (in der Bundeswehr durch den Treffpunkt des Waffenzeichens mit dem Stellungszeichen).

Beispiele

leicht	mittel	schwer	dargestellte Waffe
			Maschinengewehr
1)	1)	1)	Panzerbüchse, Panzerfaust
			Flammenwerfer
			RG
			Panzerabwehrlenkrakete
			Granatwerfer
			Kanone
			Haubitze
			SFL-Haubitze, Panzerhaubitze
			Reaktive Geschoßwerfer, Feldraketenwerfer
			Fliegerabwehrkanone
			Abschußmittel für Fla-Raketen, Fla-Raketenwerfer
			Ungelenkte und gelenkte Rakete
			Ungelenkte und gelenkte Fla-Rakete
			Boden-Boden-Rakete auf Abschußvorrichtung
			Boden-Luft-Rakete auf Abschußvorrichtung

Zeichen für Fahrzeuge

Leichter Panzer

Mittlerer Panzer

Schwerer Panzer

[1] Schützenpanzer kurz [SPz (kurz)]

[1] Schützenpanzer lang [SPz (lang)]

[1] Mannschaftstransportwagen (MTW)

Kanonenjagdpanzer

Raketenjagdpanzer

Leichter Spähpanzer

Fla-Panzer

Mittlerer Panzer mit Räumschild

Bergepanzer

Brückenlegepanzer

SPz lang mit RG

Personen-, Lastfahrzeug (ungepanzert)

Arbeitsfahrzeug (ungepanzert)

Arbeitsfahrzeug (gepanzert)

Lokomotive

Krad ohne und mit Beiwagen

Beweglichkeit

Auf Rädern teilmotorisiert

Auf Rädern vollmotorisiert

Auf Rädern geländegängig

Auf Ketten oder Halbketten

Eisenbahn

Auf Schlitten

Motorschlitten

Bespannt oder Tragtiere

Auf Wasserfahrzeugen

In Luftfahrzeugen

Beispiele

Kompanie, vollmotorisiert mit Radfahrzeugen

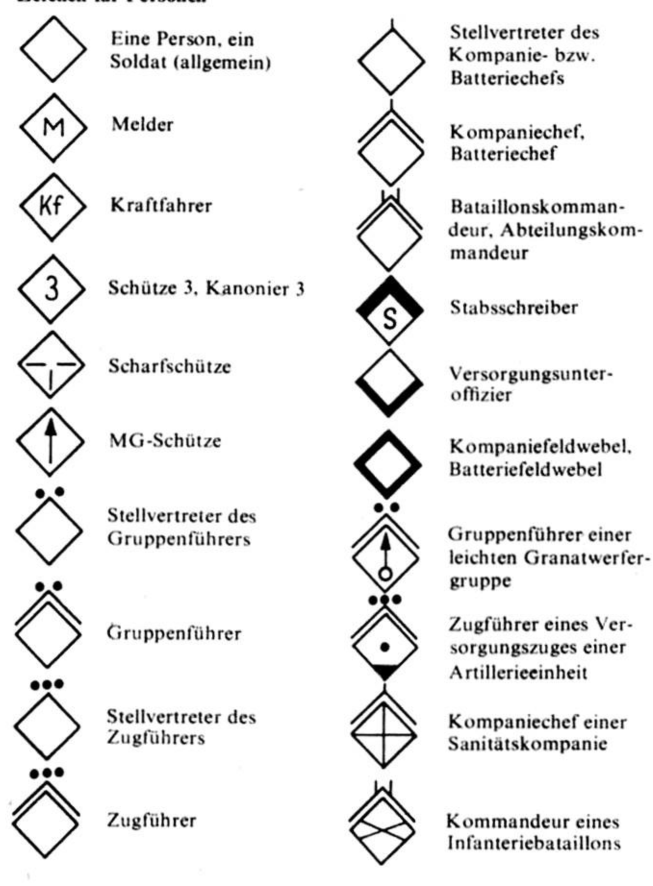
Auf Radfahrzeug verlasteter mittlerer Granatwerfer

Arbeitsfahrzeug (gepanzert) mit Ketten

Auf Kettenfahrzeug verlastete Pioniergruppe

Luftverlastete Jägerkompanie (mot.)

Zeichen für Personen



Zeichen für die Luftstreitkräfte

 Flugzeug

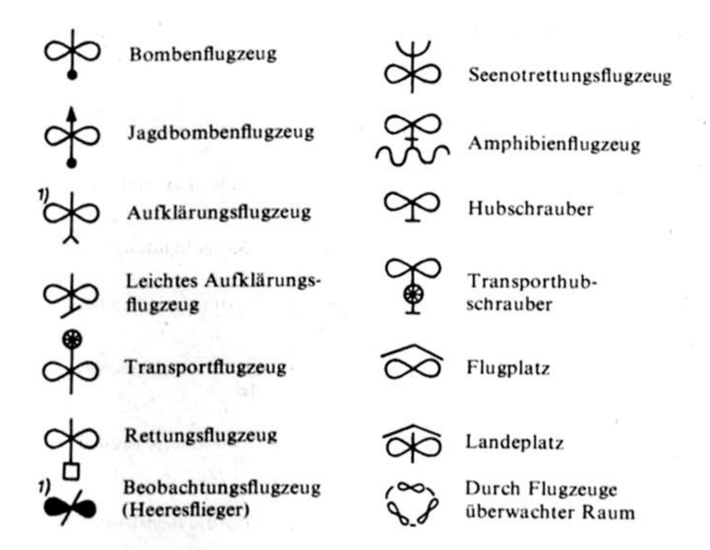
 Jagdflugzeug

 Allwetterjagdflugzeug

 U-Boot-Bekämpfungsflugzeug

 Verbindungsflugzeug

 Leichtes Jagdflugzeug zur Erdkampfunterstützung



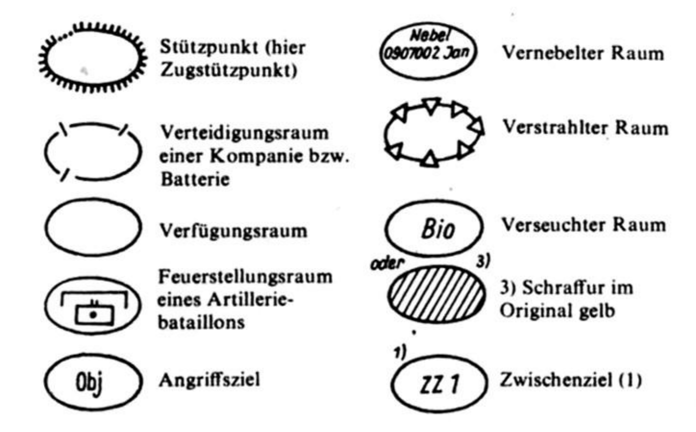
Vor die Numerierung der fliegenden Einheiten, Truppenteile und Verbände können noch folgende Abkürzungen gesetzt werden:

FB	Jagdbombenflugzeug	TF	Taktisches Jagdflugzeug
TM	Fernlenkwaffen (Raketen)	TR	Taktisches Aufklärungsflugzeug
B	Bombenflugzeug	TC	Truppentransportflugzeug
F	Jagdflugzeug	H	Hubschrauber
IF	Abfangjagdflugzeug	AS	U-Bootbekämpfungsflugzeug
DF	Tagjagdflugzeug	L	Verbindungsflugzeug
AW	Allwetterjagdflugzeug	SAR	Seenotrettungsflugzeug

Zeichen für die Seestreitkräfte

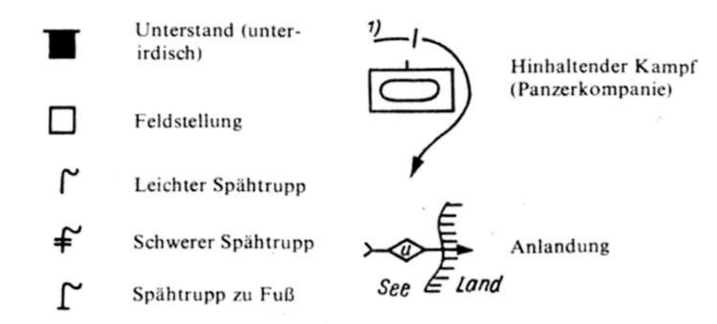


Zeichen für Räume

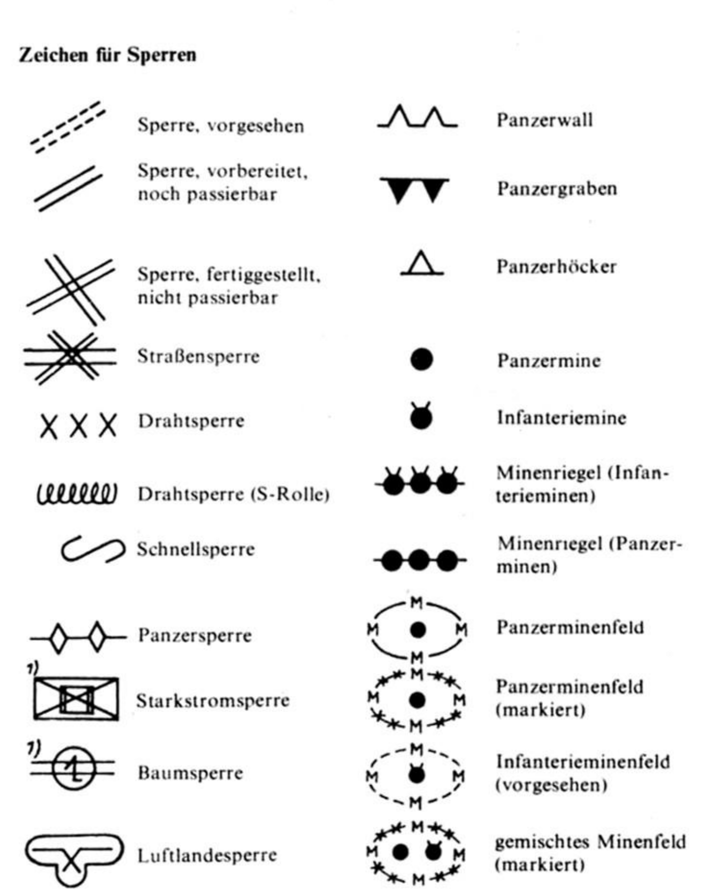


Zeichen für Geländeverstärkungen, Linien, Handlungen

	Schützenloch, Stellung	1) —VRA—	Vorderer Rand der Abwehr
2 2	2 Stellungen für 2 leichte MGs	1) —RRA—	Rückwärtiger Rand der Abwehr
	Feldposten	1) —BSL—	Bombensicherheits-linie
	Graben	1) —AL—	Ablauflinie
	Graben mit Schützen-ständen	1) —ASL—	Atomsicherheitslinie
	Vordere Linie der Ver-teidigung (VLV)	1) —DL—	Durchlauflinie
	Schwach besetzte VLV	1) —Lux—	Verzögerungslinie (mit Decknamen)
	Deckung		
	Unterstand (über-irdisch)		Angriffsrichtung



Zeichen für Sperren





³) Schraffur im Original blau

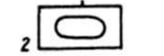
Bezeichnung der Einheiten, Truppenteile, Verbände, Stäbe und Einrichtungen

Zur näheren Bezeichnung der Einheiten, Truppenteile, Verbände, Stäbe und Einrichtungen werden römische und arabische Zahlen sowie Buchstaben verwandt.

Mit Zahlen werden die Kommandohöhe und das Unterstellungsverhältnis dargestellt Dabei werden für Armeekorps und Züge römische Zahlen, für alle übrigen Kommandohöhen arabische Zahlen eingesetzt.

7. Feldarmee; III. Armeekorps; 4. Kompanie; II. Zug.

Die links neben dem Zeichen der Einheit usw. stehende Zahl bezeichnet das Größenordnungszeichen näher.



2. Panzerkompanie

Das Unterstellungsverhältnis geht aus den Zahlen rechts neben dem Zeichen hervor. Die Zusammensetzung richtet sich nach der Gliederung der Streitkräfte. Die Bezeichnungen der Kommandohöhen werden durch Schrägstriche getrennt.



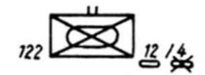
III. Panzerzug der 3. Kompanie des 4. Bataillons der 2. Brigade der 1. Division

Werden eine oder mehrere Kommandohöhen übersprungen, ist die nachfolgende Kommandohöhe durch ein Größenordnungszeichen markiert.



I. Fernmeldezug der 1. Kompanie des 3. Bataillons der 3. Division

Ist die Waffengattung einer bestimmten Kommandohöhe bezeichnet, steht unter der entsprechenden Zahl das Zeichen der Waffengattung.



Panzergrenadierbataillon 122 der Panzerbrigade 12, 4. Panzergrenadierdivision

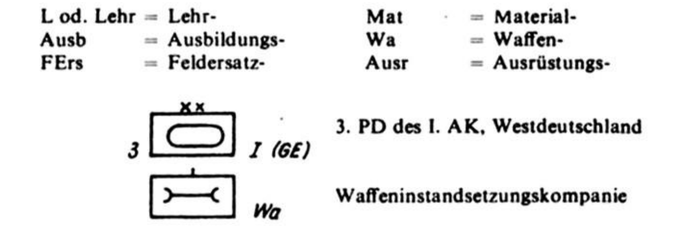
Die Kennbuchstaben der Nationalität sowie die Bezeichnung von speziellen Einheiten oder Einrichtungen stehen rechts neben dem Zeichen.

Kennbuchstaben der Nationalität:

US = USA	FR = Frankreich
GE = BRD	BE = Belgien
UK = Großbritannien	NE = Niederlande
CA = Kanada	DA = Dänemark

Bezeichnung von speziellen Einheiten oder Einrichtungen:

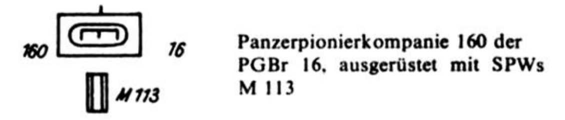
L od. Lehr = Lehr-	Mat = Material-
Ausb = Ausbildungs-	Wa = Waffen-
FErs = Feldersatz-	Ausr = Ausrüstungs-



3. PD des I. AK, Westdeutschland

Waffeninstandsetzungskompanie

Die Ausrüstung bzw. Bewaffnung kann durch zusätzliche taktische Zeichen gekennzeichnet sein.



Panzerpionierkompanie 160 der PGBr 16, ausgerüstet mit SPWs M 113

Anwendungsbeispiele

Darstellung einzelner Stäbe, Einheiten, Truppenteile und Verbände

Stab der 7. USA-Armee

Stabskompanie der III. BRD AK

1. Gebirgsdivision des II. westdeutschen AK

Panzergrenadierbrigade 31 der 11. PGD

Feldartillerieregiment

Fernmeldebataillon, Nachrichtenbataillon

Panzeraufklärungsbataillon

Panzergrenadierbataillon (SPz)

Panzerartilleriebatterie

Fallschirmjägerkompanie

Panzerkompanie

Pionierkompanie

Panzerabwehrkompanie (gemischter Bestand, Kanonen und PALR)

Panzerjägerraketenzug

Panzerjägerkanonenzug

Heeresfliegerinstandsetzungsstaffel

Fernmeldenachschubkompanie

Stabs- und Versorgungskompanie

Versorgungsstaffel eines Panzerbataillons

Stab des ABC-Abwehrbataillons 210

Flugabwehrbataillon (Rakete)

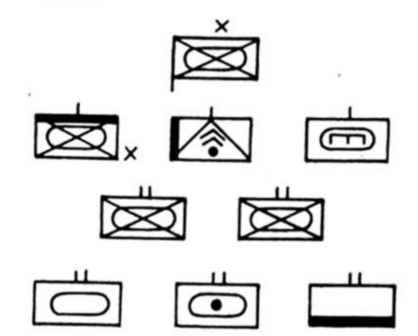
Verkehrsleitpunkt

Ersatzteildepot

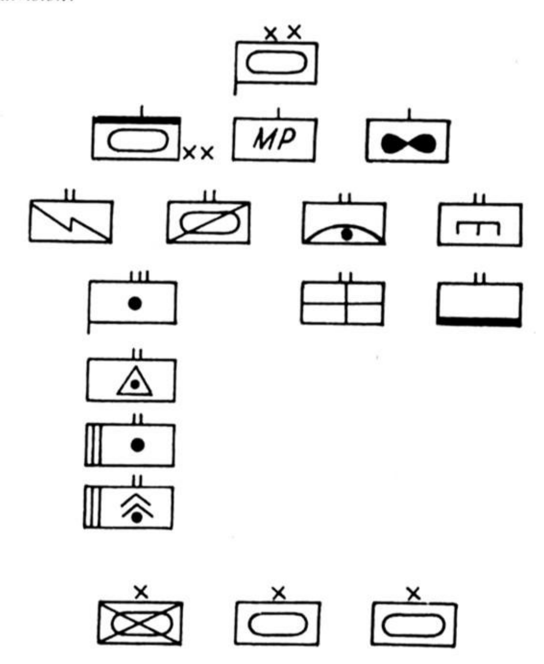
Schadmaterialsammelpunkt

Darstellung von Gliederungen

Panzergrenadierbrigade:



Panzerdivision:



2.1.3. Regulierungs- und Übermittlungszeichen der Bundeswehr

Zur militärischen Verkehrsregulierung werden Feldjägereinheiten aus dem Bestand der Verbände des Feldheeres (Feldjägerkompanien) und des Territorialheeres (Feldjägerbataillone) eingesetzt.





Verkehrsstreife der Feldjäger [Bild 869.9]

Die Feldjäger werden unterstützt durch Verkehrsregulierungskräfte aus dem Bestand der Truppenteile und Einheiten des Feldheeres und durch die örtlichen Organe der Verkehrspolizei.
Die Verkehrsregulierungskräfte können eingesetzt werden:

- zur ortsgebundenen Verkehrsregulierung als Regulierungsposten an Kreuzungen, Abzweigungen u. ä., die Verkehrsschwerpunkte entlang der Marschstraße darstellen;
- zur beweglichen Verkehrsregulierung durch Verkehrsstreifen entlang der Marschstraße;
- zur kombinierten Verkehrsregulierung durch ortsgebundene Regulierungsposten und bewegliche Verkehrsstreifen.

Als ortsgebundene Verkehrsregulierungsposten können 1 bis 2 Soldaten eingesetzt werden, die mit Krädern und einem Funkgerät ausgerüstet sind. Die beweglichen Verkehrsstreifen haben einen Bestand von 1 Feldwebel und 3 Unteroffizieren oder Soldaten. Sie sind mit einem Kfz. 0,25 Mp mit Funkgerät und einem Krad ausgerüstet. Die Fahrzeuge der Feldjäger sind mit Blaulicht und Martinshorn ausgestattet und an der Vorder- und Rückseite durch weiße Schilder mit der Aufschrift »Feldjäger« gekennzeichnet.

Regulierungs- und Übermittlungszeichen

Lfd. Nr.	Zeichen	Ausführung	Bedeutung
1		Arm hochheben (dabei Pfiff vom Führer als Ankündigungszeichen bei »Achtung!«) a) vom Führer b) vom Untergebenen c) in der Bewegung Licht: weiß	a) »Achtung!« b) »Verstanden!« oder »Fertig!« oder »Marschbereit!« c) »Stillgesessen!«
2		Hochgehobenen Arm mehrfach hin und her schwenken a) vom Führer b) vom Untergebenen c) in der Bewegung Licht: rot	a) »Befehl aufgehoben!« b) »Nicht verstanden!« oder »Nicht fertig!« oder »Nicht marschbereit!« c) »Rührt Euch!«
3		Kurbelbewegung mit geballter Faust seitlich des Körpers Licht: grün, mit gleicher Bewegung	»Motor anlassen!«

Lfd. Nr.	Zeichen	Ausführung	Bedeutung
4		Hand oder Kelle mit seitwärts gehaltenem Ellenbogen auf den Kopf legen. Licht: rot, Blinklicht	»Motor abstellen!«
5		Arm aus Schulterhöhe ein- oder mehrmals hochstoßen, a) aus dem Halten b) in der Bewegung Licht: grün	»Aufsitzen!« a) »Marsch!« b) »Schneller!«
6		Oberarm seitwärts in Schulterhöhe heben, Unterarm nach unten abwinkeln, dann mehrmals nach unten stoßen a) in der Bewegung b) im Halten Licht: rot	 a) »Halten!« b) »Absitzen!«
7		Arm aus der waagerechten ausgestreckten Haltung, Handfläche nach unten, mehrmals senken Licht: rot	»Langsamer!«
8		Mit dem ausgestreckten Arm über dem Kopf einen großen Kreis beschreiben Licht: weiß	»Sammeln!«
9		Oberarm seitlich in Schulterhöhe halten, Unterarm beiderseits der Senkrechten mehrmals seitlich pendeln	»Abstände vergrößern!«

Lfd. Nr.	Zeichen	Ausführung	Bedeutung
10		Oberarm seitlich in Schulterhöhe halten. Unterarm nach unten hängend beiderseits der Senkrechten seitlich pendeln	»Abstände verkleinern!«
11		Mit ausgestrecktem linkem Arm im Winkel von 45° nach unten zeigend durch Vor- und Rückwärtsbewegen vorbei winken (bei Linkslenkung) Licht: grün	»Überholen erlaubt!«
12		Linken Arm waagerecht seitwärts ausstrecken (bei Linkslenkung) Licht: rot	»Nicht überholen!« bzw. »Ich biege links ab!«
13		Arm mehrmals in Schulterhöhe nach der entsprechenden Seite stoßen Licht: grün	»Rechts (oder links) heran!«
14		Mit dem ausgestreckten Arm in die neue Richtung zeigen Licht: grün	»In neuer Richtung folgen!«
15		Nach Ankündigungskommando »Achtung!« ausgestreckten Arm seitwärts schräg nach oben halten (rechts oder links)	»Augen rechts!« »Augen links!«

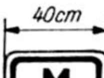
Lfd. Nr.	Zeichen	Ausführung	Bedeutung
16		ABC-Schutzmaske aufsetzen und leere Maskenbüchse über Kopfhöhe nach oben stoßen – oder Abschießen einer Signalpatrone »ABC-Warnung« (blaues Licht und Pfeifton)	»ABC-Alarm«

Einweisen von Fahrzeugen

Lfd. Nr.	Zeichen	Ausführung	Bedeutung
1		Linker Arm angewinkelt, Hand zeigt Fahrtrichtung an. Mit der rechten Hand wird so lange gewinkt, bis ein anderes Zeichen folgt. Es kann auch mit beiden Armen gewinkt werden.	»Vorwärts fahren!«
2		Linken Arm ausgestreckt, Hand zeigt Fahrtrichtung an. Mit der rechten Hand wird so lange gewinkt, bis ein anderes Zeichen folgt. Es kann auch mit beiden Armen gewinkt werden.	»Rückwärts fahren!«
3		Rechten oder linken Arm seitwärts stoßen, bis ein anderes Zeichen folgt. Die freie Hand gibt nach Fig. 2 oder 3 an, ob vorwärts oder rückwärts gefahren werden soll.	»Rechts (oder links) einschlagen!«
		Langsames Stoßen	»Langsam einschlagen!«
		Schnelles Stoßen	»Scharf einschlagen!«
4		Beide Arme seitwärts, Handflächen zueinanderführen bis zum Berühren der Handflächen = Halt. Aus jedem anderen Zeichen kann durch Abwinken der Hände nach unten ebenfalls das Kdo. »Halt« gegeben werden.	»Aufschließen bis zum Halt!«

Zur weiteren Ausrüstung gehören ein Anhaltestab, eine mehrfarbige Leuchte und weiße Unterarmstulpen. Die Stahlhelme der Feldjäger sind durch einen weißen Streifen gekennzeichnet.
Zusätzliche Verkehrsregulierungskräfte aus der Truppe tragen eine weiße Armbinde mit der Aufschrift »Im Feldjägerdienst«. Die Regulierungskräfte führen Unterlagen mit, aus denen Marschfolge, Marschweg, Marschziel und Marschzeiten ersichtlich sind.
Die Regulierungskräfte geben ihre Anweisungen nach den in der Bundeswehr gültigen Regulierungs- und Übermittlungszeichen.

Kennzeichnung von Militärstraßen
Militärstraßen sind für den allgemeinen Verkehr gesperrt und nach Bild 869.10 gekennzeichnet.



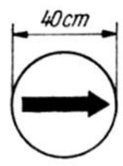
Kennzeichnung von Militärstraßen [Bild 869.10]



Militärstraße 711 in der BRD



Militärstraße 711 in einem anderen NATO-Staat

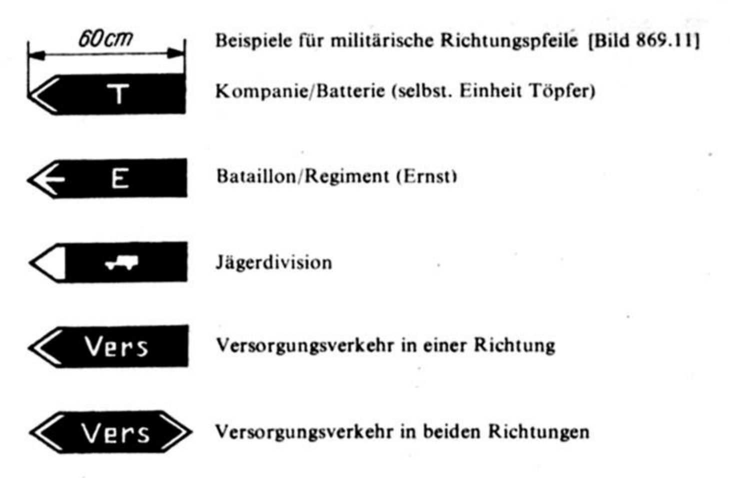


Fahrtrichtungszeichen zur Front



Fahrtrichtungszeichen von der Front

Militärische Richtungspfeile entlang von Marschstraßen
Entlang von Marschstraßen (außer Militärstraßen) werden durch Erkundungsgruppen sogenannte militärische Richtungspfeile angebracht, die der zusätzlichen taktischen Orientierung der marschierenden Verbände, Truppenteile und Einheiten dienen. Militärstraßen sind lediglich an ihren An- oder Abfahrten durch militärische Richtungspfeile gekennzeichnet.



Beispiele für militärische Richtungspfeile [Bild 869.11]

Kompanie/Batterie (selbst. Einheit Töpfer)

Bataillon/Regiment (Ernst)

Jägerdivision

Versorgungsverkehr in einer Richtung

Versorgungsverkehr in beiden Richtungen

Die Grundfarbe der militärischen Richtungspfeile ist schwarz. Buchstaben, Symbole und Pfeile sind mit weißer Leuchtfarbe aufgetragen. Diese sind nicht feststehend, sie können beliebig befohlen werden. Truppenbezeichnungen oder Feldpostnummern werden nicht verwandt.

Kennzeichnung von Fahrzeugen und Kolonnen

Kennzeichnung von Kolonnen

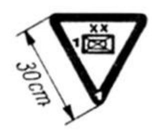
Kraftfahrzeugkolonnen der Bundeswehr werden am Anfang mit einer blauen Anfangsflagge und am Ende mit einer grünen Schlußflagge gekennzeichnet.

Kennzeichnung von Fahrzeugen

Das Fahrzeug des Kommandeurs der marschierenden Truppe ist durch eine schwarz-weiße Flagge gekennzeichnet. Sie ist 30 cm hoch und 45 cm lang und diagonal geteilt. Das obere Feld ist weiß, das untere schwarz.
Ausgefallene Fahrzeuge einer Kolonne setzen eine gelbe Ausfallflagge.
An Fahrzeugen, die T/S oder Munition geladen haben, ist vorn und hinten, 1,50 m bis 2,50 m über dem Boden, eine orangegelbe Gefahrentafel 40 cm × 40 cm angebracht.
Alle Flaggen werden grundsätzlich an der linken Seite in Fahrtrichtung befestigt.

Vorrangzeichen

Fahrzeuge, die Vorrang haben sollen, können mit einem gleichseitigen, auf der Spitze stehenden Dreieck mit rotem Rand auf weißem Grund versehen sein. Im weißen Feld befindet sich in roter Farbe das taktische Zeichen des ausgabeberechtigten Kommandeurs oder Offiziers. Eine Ziffer in der Spitze der roten Umrandung bedeutet die laufende Nummer des Vorrangzeichens.
Im zivilen Bereich haben die Vorrangzeichen an Stelle des taktischen Zeichens ein rotes »C« (Zivil).

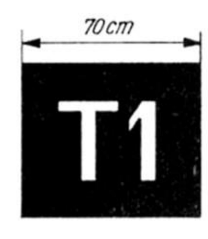


Vorrangzeichen bestätigt durch Kdr. 1. PGD [Bild 869.12]

Die Vorrangzeichen werden vorn rechts oder in der Mitte und hinten links an den Fahrzeugen angebracht.
Die Berechtigung zum Führen von Vorrangzeichen können Kommandeure ab Brigade aufwärts erteilen.
Sie können ausgegeben werden an:
- Fahrzeuge mit Kernwaffeneinsatzmitteln,
- Transportfahrzeuge für Kernmittel (Gefechtsköpfe, Ladungen),
- Fahrzeuge mit Personen, die einen eiligen Sonderauftrag zu erfüllen haben.

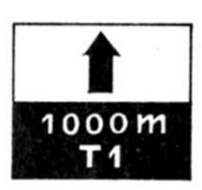
Gebotszeichen für Beleuchtungsstufen
Diese Zeichen werden entlang der Marschstraße angebracht und weisen darauf hin, welche Art der Beleuchtung der Fahrzeuge anzuwenden ist.
Es bedeuten:
0 keine Beleuchtung
T1 Tarnbeleuchtung nur nach hinten
T2 Tarnbeleuchtung nur nach vorn
T3 Tarnbeleuchtung nach vorn und hinten.

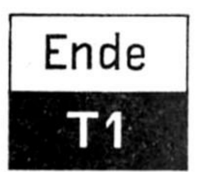
Gebotszeichen für Beleuchtungsstufen [Bild 869.13]



Tarnbeleuchtung nur nach hinten







2.2. Angaben über NATO-Landstreitkräfte

2.2.1. Erkennungsmerkmale von Waffen und Kampftechnik

2.2.2. Raketensysteme und Waffensysteme der Artillerie als Kernwaffeneinsatzmittel

Die Kernwaffeneinsatzmittel stellen in der Bewaffnung der Verbände und Truppenteile der NATO-Landstreitkräfte die Hauptfeuerkraft dar.
Zu ihnen zählen Raketensysteme und Waffensysteme der Artillerie (Rohrartillerie).
Die Verbände und Truppenteile der NATO-Landstreitkräfte sind mit folgenden Kernwaffensystemen ausgerüstet:

Raketensysteme	*Honest John*
	Sergeant
	Pershing 1A
Waffensysteme der Artillerie	SFL-Haubitze 203,2 mm (*M 110*)
	Haubitze 203,2 mm, Radlafette (*M 115*)

Es ist eine Hauptaufgabe unserer Aufklärungsorgane, diese Waffensysteme, ob in der Bewegung, in Unterbringungs- oder in Start- bzw. Feuerstellungsräumen, rechtzeitig und vollständig aufzuklären und damit die Voraussetzung für ihre frühzeitige Vernichtung durch die eigenen Feuermittel zu schaffen.
Eine Vorbedingung für die Lösung dieser Aufgabe ist die Fähigkeit der Aufklärer, diese Waffen an Hand von Erkennungsmerkmalen in kürzester Zeit sicher zu erkennen.

2.2.2.1. Allgemeine Erkennungsmerkmale

Allgemeine Merkmale, die auf das Vorhandensein oder auf die Bewegung von Kernwaffeneinsatzmitteln schließen lassen, können sein:

- durch Feldjäger, Militärpolizei oder kleinere Einheiten gesicherte Kolonnen mit schweren Spezialfahrzeugen (mit Planen abgedeckte Startfahrzeuge für Raketen, Kranwagen, Transportfahrzeuge mit großen rechteckigen oder zylindrischen Spezialbehältern für Raketenteile und Kernsprengköpfe);
- verstärkte Bewachung von Brücken, unübersichtlichen Straßenabschnitten, Straßenkreuzungen und Straßen in Ortschaften, die in absehbarer Zeit von Kernwaffeneinsatzmitteln passiert werden sollen;
- pioniertechnische Arbeiten zur Befestigung von Straßen, Wegen und Brücken;
- verstärkte Sicherung von Geländeräumen, Einschränkung der Bewegung der Truppen des Gegners und der örtlichen Bevölkerung;
- Vermessungsarbeiten zur Vorbereitung von Start- bzw. Feuerstellungen;
- pioniertechnische Arbeiten zum Ausbau von Startstellungen (Befestigung von Zugangswegen zu den ausgewählten Stellungen);
- Vorhandensein von Funkstationen zur Führung von Raketen- bzw. Artillerieeinheiten und Funkmeßstationen zur Leitung von Raketen während des Flugs;

- verstärkte Sicherung von Start- bzw. Feuerstellungsräumen durch Mittel der Truppenluftabwehr (Fla-Artillerie und Fla-Raketen).

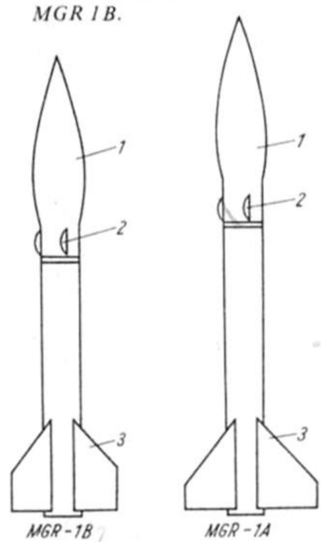
Es ist jedoch zu beachten, daß diese Erkennungsmerkmale oft nur die Vermutung über das Vorhandensein von Kernwaffeneinsatzmitteln zulassen. Ebenso können sie auch Anzeichen für die Handlungen oder Einrichtungen anderer Waffengattungen, Spezialtruppen und Dienste des Gegners sein.

2.2.2.2. Raketensystem »Honest John«

Technische Hauptelemente

Das Raketensystem *Honest John* besteht aus folgenden technischen Hauptelementen:
Rakete,
Raketenstartfahrzeug,
Raketentransportfahrzeug, 5,0 Mp, mit Raketentransportanhänger,
Kranfahrzeug, 5,0 Mp,
Bodenwindmeßgerät,
Kfz., 2,5 Mp, als Transportfahrzeug für die Bedienung.

- *Rakete*
  Man unterscheidet bei der Rakete *Honest John* die Typen *MGR 1A* und *MGR 1B*.



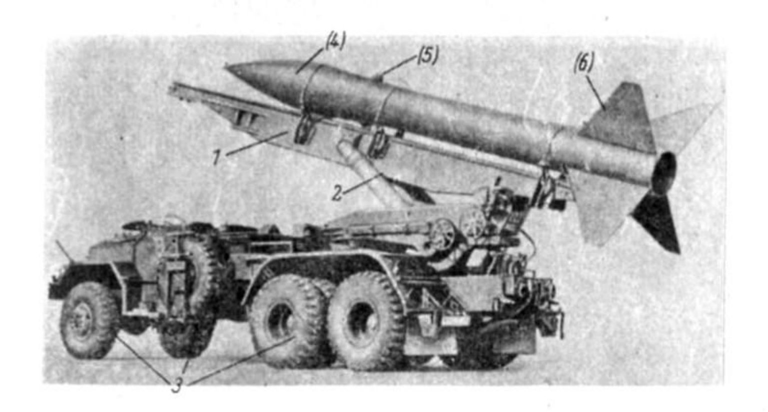
Honest John [Bild 506.1]
a – *MGR 1A*; b – *MGR 1B*
1 – Gefechtskopf – keulenförmig, nach vorn spitz zulaufend, ähnlich einem Überkalibergeschoß;
2 – Drallstabilisierungsraketen (3 Stück);
3 – Stabilisierungsflächen (4 Stück) – trapezförmig, jeweils um 90° versetzt

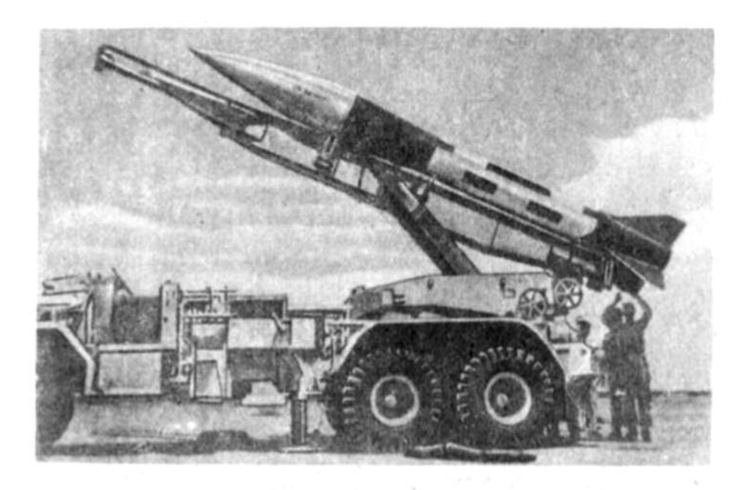
Beachte folgende Unterscheidungsmerkmale:
Die *MGR 1B* ist kleiner als die *MGR 1A* (70 cm).
Die Spannweite der Stabilisierungsflächen der *MGR 1B* ist geringer als die der *MGR 1A*.

● *Raketenstartfahrzeug*

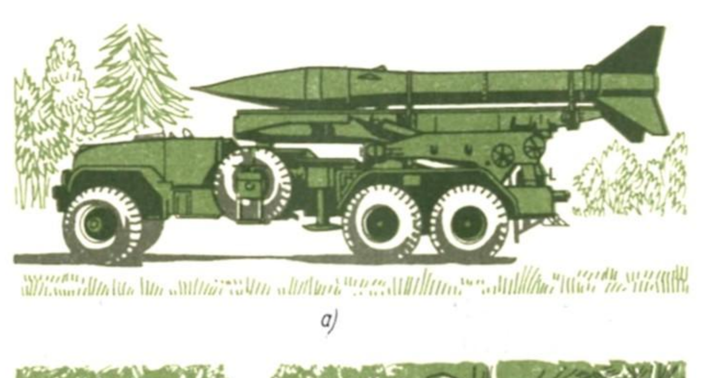
Das Raketenstartfahrzeug ist ein dreiachsiges 5-Mp-Kfz. mit hydraulisch aufrichtbarer Startrampe.

Luftlandetruppen verwenden eine auf einem zweiachsigen Fahrgestell installierte Startrampe, die durch ein Kfz. gezogen wird.





Raketenstartfahrzeug *Honest John* [Bild 506.2]
oben – mit *MGR 1A*; unten – mit *MGR 1B*
1 – Startrampe (hydraulisch) – sich zur Spitze verjüngend;
2 – Aufrichtstützen (hydraulisch) – zylinderförmig;
3 – 3 Achsen, Hinterräder zwillingsbereift, Reserverad vorn links;
(4) – Gefechtskopf;
(5) – Drallstabilisierungsraketen;
(6) – Stat lisierungsflächen



a)



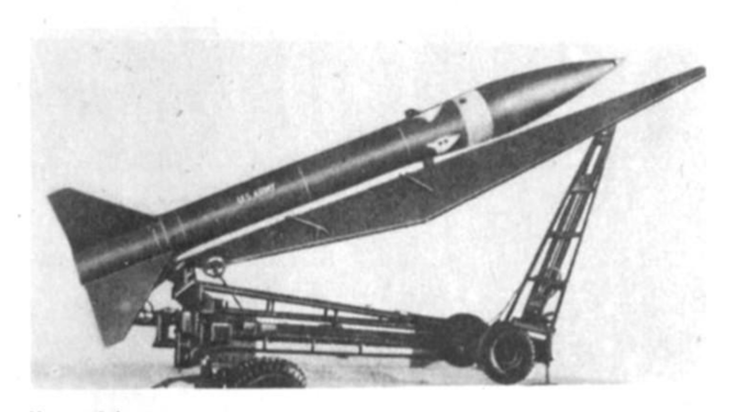
b)



c)



Honest John MGR 1 A auf Startfahrzeug [Bild 506.3]
a – in Marschlage; b – bei der Startvorbereitung in der Startstellung; c – in Startbereitschaft; d – beim Start



Honest John MGR 1 A auf Startrampe für Luftlandetruppen [Bild 506.4]



Raketentransportfahrzeug, 5 Mp (beim Transport ist die Ladefläche durch eine Plane abgedeckt) [Bild 506.5]

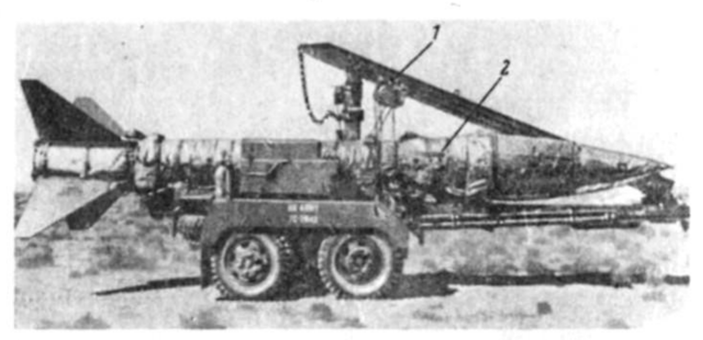
- *Raketentransportfahrzeug*

  Das Raketentransportfahrzeug ist zum Transport der Raketenhauptteile einschließlich des Gefechtskopfs bestimmt.

  Das Transportfahrzeug zieht den *Raketentransportanhänger*, auf dem die Rakete montiert und zur Startstellung transportiert wird.
- *Kranfahrzeug*
- *Bodenwindmeßgerät*

  Dieses Gerät befindet sich auf einem Einachshänger 0,75 Mp. Als Zugmittel wird in der USA-Armee ein Kfz. 0,75 Mp und in der Bundeswehr ein Kfz. 1,5 Mp verwendet. Das Gerät ist auf dem Marsch mit einer Plane verdeckt. In der Startstellung befindet es sich 50 bis 70 m seitlich des Raketenstartfahrzeugs.

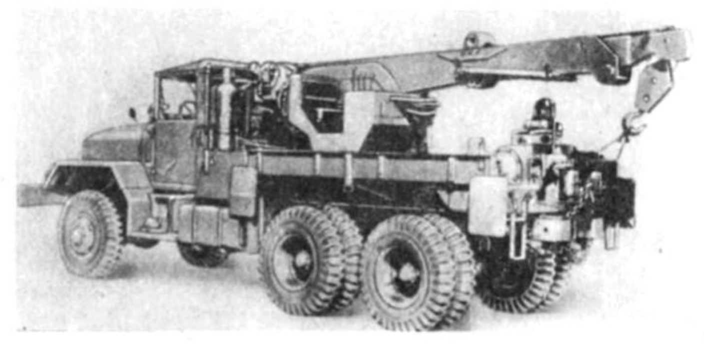
  Der Teleskopmast hat ausgefahren eine Länge von 15 m. Er wird durch 6 Nylonseile verspannt. An der Mastspitze ist eine Platte mit Windgeber (sechsflügliger Propeller mit Leitruder) befestigt.
- *Transportfahrzeug für Bedienung*



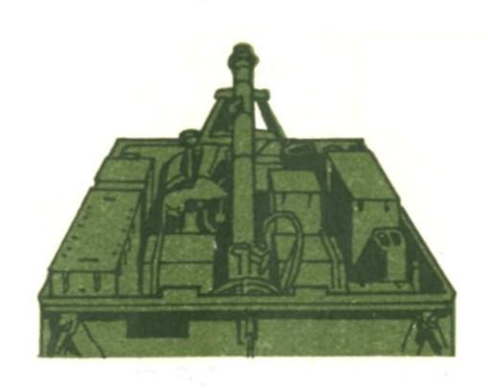
Transportanhänger, 1,5 Mp [Bild 506.6]

1 – drehbarer Kran mit Laufkatze und Flaschenzug an der linken Seite des Anhängers;

2 – elektrische Heizdecke (wird erst kurz vor dem Start abgenommen)



Kranfahrzeug, 5 Mp [Bild 506.7]



Bodenwindmeßgerät
[Bild 506.8]



Kfz., 2,5 Mp [Bild 506.9]

Sicherung der Raketeneinheiten »Honest John«

Die Raketenbatterie *Honest John* sichert sich unmittelbar mit eigenen Kräften und Mitteln. Abhängig vom Gelände, werden im Unterbringungs- und im Stellungsraum der Batterie zur unmittelbaren Sicherung der wichtigsten Elemente (Raketenstartfahrzeug mit Rakete, Feuerleitstelle) mehrere Feld- bzw. Pendelposten eingesetzt. Das System der Sicherung kann, sofern Zeit vorhanden, durch Schnellsperren und verschiedene Alarmvorrichtungen (akustische Warneinrichtungen usw.) ergänzt werden. Die Raketentransportfahrzeuge mit den Kernsprengköpfen bzw. die Startfahrzeuge mit startbereiter Rakete werden grundsätzlich von einem Doppelposten bewacht. Lediglich unmittelbar vor dem Start der Rakete verläßt der Doppelposten den Gefahrenbereich, der eine Ausdehnung von je 100 m nach beiden Seiten vom Raketenstartfahrzeug sowie von 400 m hinter diesem hat.

Während des Marsches ist die Batterie durch eine Spitzen- und Rückensicherung (je ein Kfz., 0,25 Mp. und Kräder) gesichert.

Vor und hinter jedem Raketenstartfahrzeug bewegt sich ebenfalls ein Sicherungsfahrzeug.

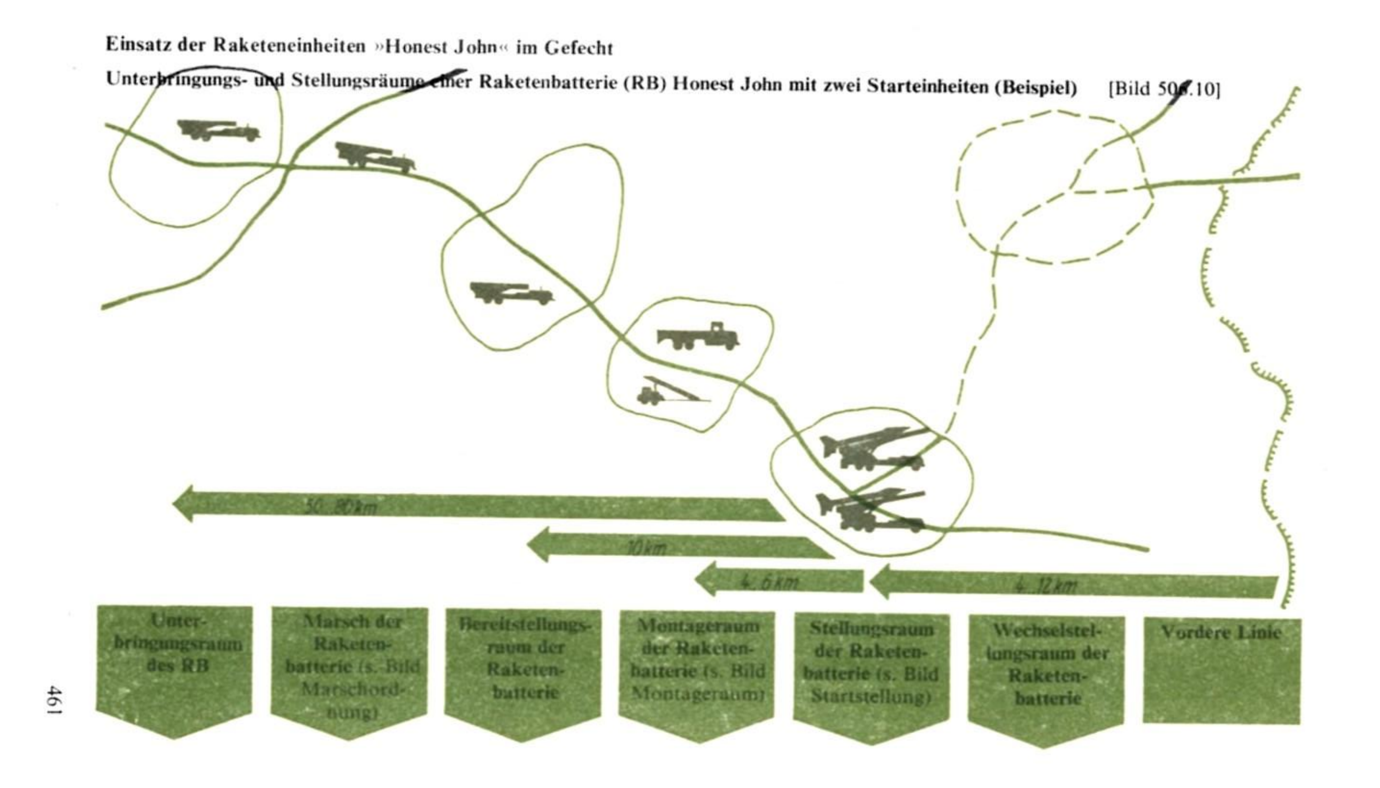
Gliederung der Raketeneinheiten »Honest John«

In den Verbänden der NATO-Landstreitkräfte sind die Raketensysteme *Honest John* in Raketenbataillonen zusammengefaßt.

Diese verfügen in der Regel über vier bis sechs Starteinheiten. Jede Starteinheit hat ein Raketensystem »Honest John« in ihrem Bestand.

Einsatz der Raketeneinheiten »Honest John« im Gefecht

Unterbringungs- und Stellungsräume einer Raketenbatterie (RB) Honest John mit zwei Starteinheiten (Beispiel) [Bild 50[illegible].10]



• Die im RB mitgeführten Raketen befinden sich im zerlegten Zustand auf den Raketentransportfahrzeugen • Auf den Raketenstartfahrzeugen sind keine Raketen verladen • Das RB ist batterieweise untergebracht • Ausmaß des Unterbringungsraums der Raketenbatterie – 800 m × 1000 m	• Das RB marschiert batterieweise • Die Elemente der Marschordnung der Batterie sind – Vorkommando – 1. Werfergruppe – 2. Werfergruppe – Batteriefahrzeuge • Auf den Raketenstartfahrzeugen befinden sich während des Marsches keine Raketen • Die mitgeführten Raketen sind auf ihren Transportfahrzeugen verladen	• Er wird bezogen, wenn die Batterie nicht unmittelbar eine Gefechtsaufgabe zu lösen hat • Die Fahrzeuge sind aufgelockert untergebracht und durch Tarnnetze abgedeckt • In diesem Raum werden Instandsetzungs- und Versorgungsmaßnahmen durchgeführt	• Ausmaße etwa 1000 m × 1000 m • Hier befinden sich – Montageplätze – Räume für die Unterbringung der Batteriefahrzeuge, die im Startstellungsraum nicht benötigt werden	• Ausmaße etwa 5 km × 5 km • In diesem Raum können sich bis zu 4 Startstellungen befinden • Feldstellungen und -deckungen sind ausgebaut • Jeweils 2 Startstellungen werden durch je eine Werfergruppe bezogen • 2 Startstellungen dienen als Wechselstellungen	Ist 3 bis 10 km vom Stellungsraum entfernt

Marschordnung einer Raketenbatterie Honest John mit zwei Starteinheiten (Beispiel) [Bild 506.11]

Kolonne der Batteriefahrzeuge

Möglicher Bestand:
- 4 Raketentransportfahrzeuge mit je einem zweiachsigen Raketentransportanhänger
- 2 Kranfahrzeuge
- 2 bis 3 Kfz., 1,5-Mp-Koffer, mit Funkmitteln (Peitschenantennen)
- 3 bis 4 Kfz., 2,5 Mp, mit geschlossenem Verdeck (Plane)
- 1 bis 2 Kfz., 0,25 Mp

2. Werfergruppe

Möglicher Bestand:
wie erste Werfergruppe

1. Werfergruppe

Möglicher Bestand:
- 1 bis 2 Kräder
- 1 bis 2 Kfz., 0,25 Mp
- 2 bis 3 Kfz., 1,5-Mp-Koffer
- 1 bis 2 Kfz., 2,5 Mp
- Raketenstartfahrzeug ohne Rakete
- 1 Kfz., 1,5 Mp, mit Einachshänger (Bodenwindmeßgerät)

Vorkommando

Möglicher Bestand:
- 2 bis 3 Kräder
- 6 bis 7 Kfz., 0,25 Mp, mit Funkmitteln
- 3 bis 5 Kfz., 1,5 Mp, mit geschlossenem Verdeck (Plane)

Montageraum einer Raketenbatterie Honest John mit zwei Starteinheiten (Beispiel) [Bild 506.12]

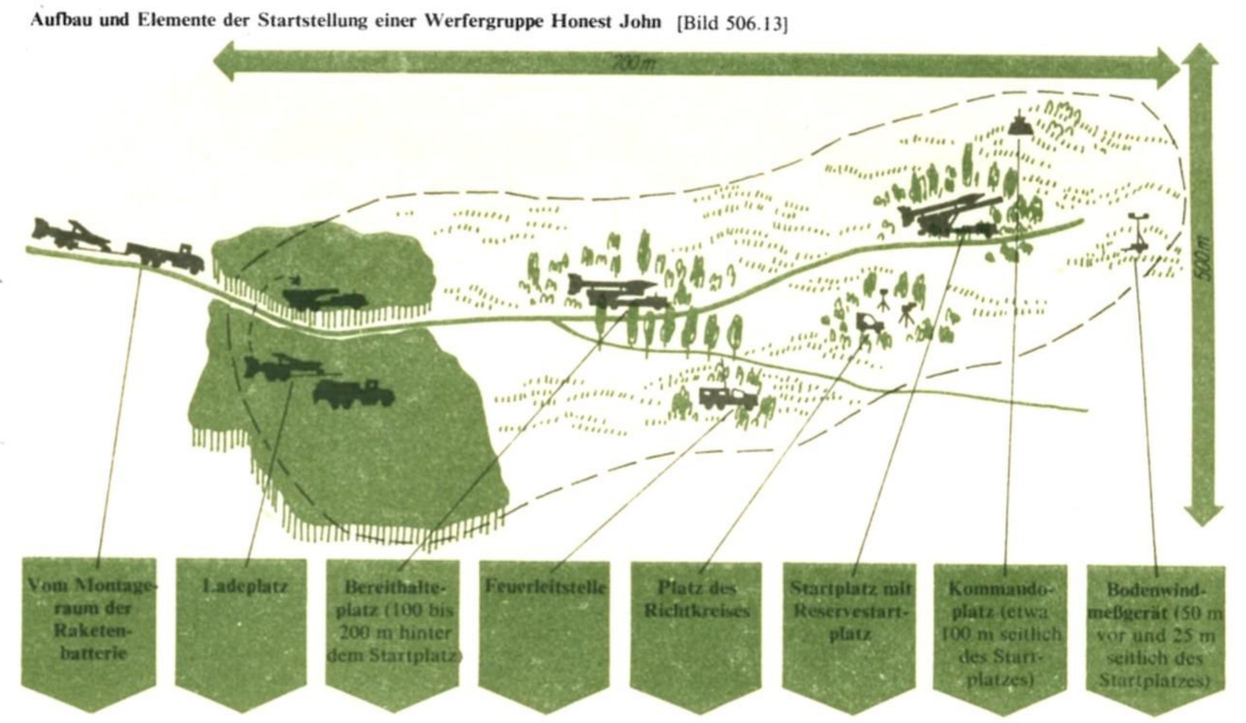


- Ein Teil der Raketentransportfahrzeuge hat neue Raketen mit Kernsprengköpfen beim Versorgungspunkt für Spezialmunition übernommen und transportiert sie zum Montageraum
- Diese Fahrzeuge werden durch Sicherungskräfte der Batterie gesichert (2 bis 3 Kfz., 0,25 Mp. mit montiertem MG)

- Auf den Montageplätzen werden die Raketenteile mit einem Kran vom Raketentransportfahrzeug entladen und montiert
- Die Montage erfolgt auf dem Raketentransportanhänger

Hier werden die im Stellungsraum nicht benötigten Fahrzeuge der Batterie untergebracht

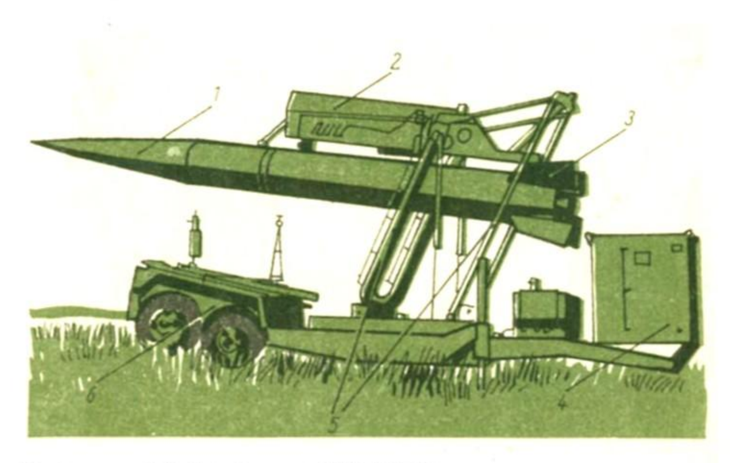
Aufbau und Elemente der Startstellung einer Werfergruppe Honest John [Bild 506.13]



Die montierten Raketen werden von den Raketentransportfahrzeugen aus dem Montageraum zum Ladeplatz der Startstellung transportiert	(etwa 500 m hinter dem Startplatz) Hier wird die montierte Rakete vom Raketentransportanhänger auf das Raketenstartfahrzeug geladen	• Hier werden die mit der Rakete beladenen Startfahrzeuge bis zum Erhalt einer Feueraufgabe bereitgehalten • Das elektrische System der Rakete wird nochmals überprüft	• Sie befindet sich in der Nähe des Startplatzes • 2 bis 3 Kfz., 1,5 Mp, mit Kofferaufbau und Peitschenantennen	Kfz., 0,25 Mp	• Soll festen Untergrund haben und eben sein • Es werden ein Hauptstartplatz und 1 bis 2 Reservestartplätze ausgewählt • Häufig wird eine Planierraupe zur Einebnung des Startplatzes eingesetzt	• Eine oder mehrere gut getarnte Deckungen • Hier befindet sich der Werfergruppenführer mit dem Kommandogeber • Drahtverbindung zur Feuerleitstelle	• Zugmittel Kfz., 1,5 Mp, in einer nahegelegenen Deckung • Das Gerät befindet sich auf einem Einachshänger

2.2.2.3. Raketensystem »Sergeant«

Das Raketensystem *Sergeant* besteht aus folgenden technischen Hauptelementen:
Startrampe mit Rakete,
Raketentransportfahrzeug,
Transportfahrzeug für den Kernsprengkopf,
Raketenprüffahrzeug.
Jedes der genannten Elemente ist ein Sattelauflieger mit Sattelzugmaschine (USA-Armee – 5-Mp-Dreiachs-Sattelzugmaschine; Bundeswehr – 7-Mp-Zweiachs-Sattelzugmaschine).



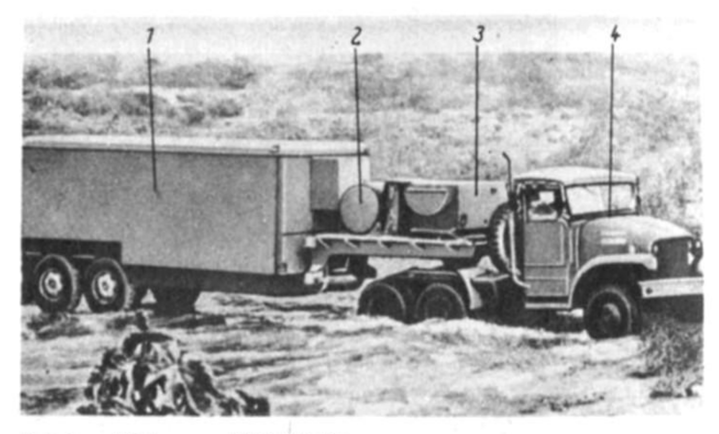
Startrampe mit Rakete *Sergeant* [Bild 506.14]
1 – Gefechtskopf – gleichmäßig spitz zulaufend;
2 – Startschiene;
3 – Stabilisierungsflächen (4 Stück) – trapezförmig, geringe Spannweite, den Raketenrumpf überragend;
4 – quadratischer Behälter (Feuerleitgerät);
5 – Aufrichtesystem (hydraulisch);
6 – 2-Achs-Sattelauflieger



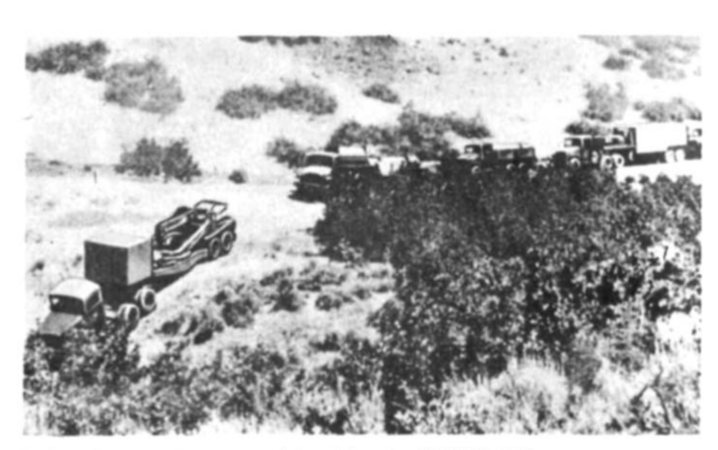
Raketentransportfahrzeug [Bild 506.15]



Transportfahrzeug für Kernsprengkopf [Bild 506.16]



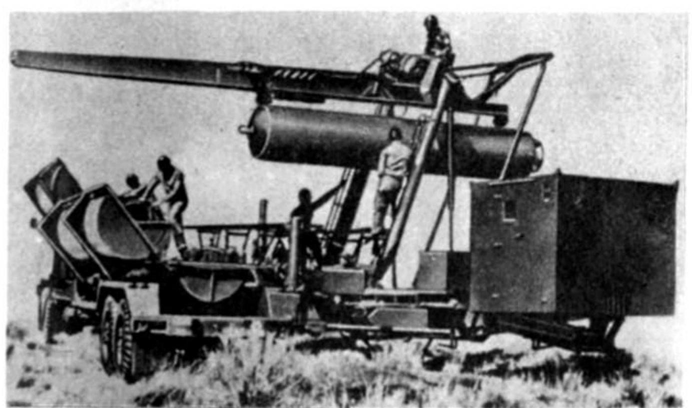
Raketenprüffahrzeug [Bild 506.17]
1 – 2-Achs-Sattelauflieger;
2 – Kraftstoffbehälter – zylinderförmig;
3 – Gasturbinengenerator – kastenförmig;
4 – 3-Achs-Sattelzugmaschine – 5 Mp oder 7 Mp



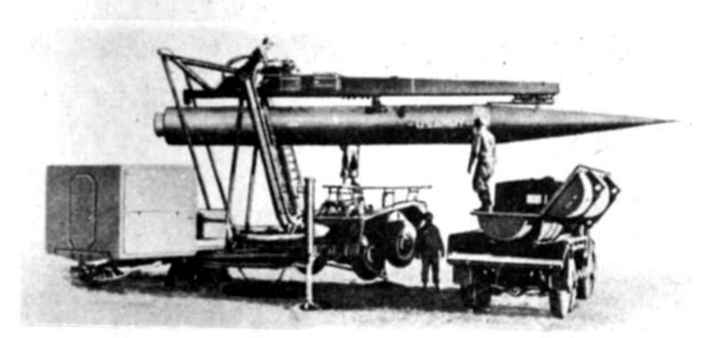
Raketenbatterie *Sergeant* auf dem Marsch [Bild 506.18]



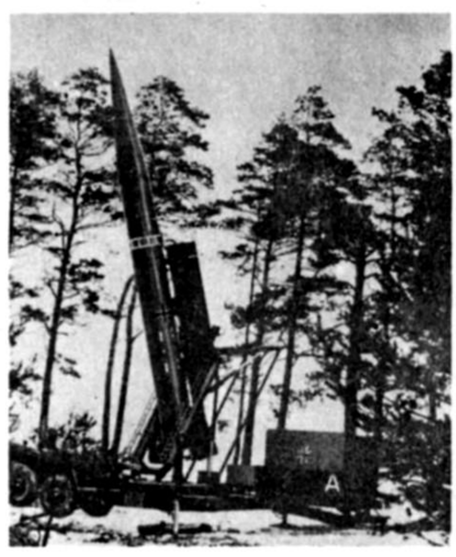
Vorbereiten der Startrampe *Sergeant* für den Start [Bild 506.19]



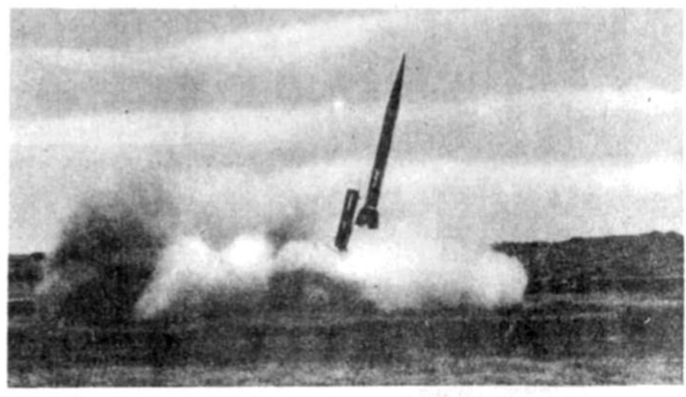
Montage der Rakete auf der Startrampe [Bild 506.20]



Abschluß der Montage des Kernsprengkopfs [Bild 506.21]



Rakete *Sergeant* in Startbereitschaft [Bild 506.22]

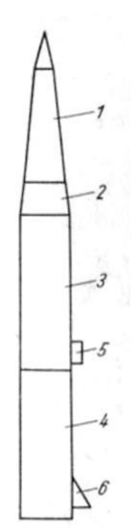


Rakete *Sergeant* beim Start [Bild 506.23]

2.2.2.4. Raketensystem »Pershing-1 A«

Technische Hauptelemente

- Rakete (MGM-39 A),
- Transport- und Startfahrzeug,
- Programmier-, Prüf- und Kraftstation,
- Fahrzeug für Nachrichtenmittel, Ersatzteile und Werkzeuge,
- Batterieführungsstelle;
- Richtfunkstation.





Richtfunkstation [Bild 506.25]

Rakete *Pershing (MGM-39 A)* [Bild 506.24]
1 – Gefechtskopf – kegelförmig, spitz zulaufend; 2 – Lenksystem – kegelstumpfförmig; 3 – Haupttriebwerk; 4 – Starttriebwerk; 5 – drei Steuerflächen – rechteckig – in der Mitte des Raketenrumpfs jeweils um 120° versetzt; 6 – drei Stabilisierungsflächen – dreieckig – am rückwärtigen Teil des Raketenrumpfs jeweils um 120° versetzt

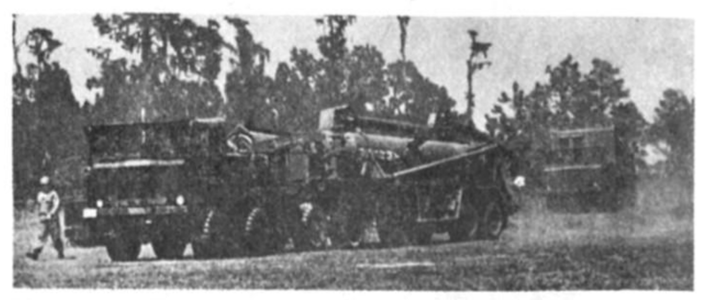
Die Fahrzeuge des Raketensystems sind geländegängige Räderfahrzeuge. Die Bodeneinrichtungen des Systems ermöglichen eine kurze Startvorbereitungszeit in der Startstellung und eine relativ schnelle Startfolge innerhalb der Raketenbatterie »Pershing-1 A«.

Charakteristische Erkennungsmerkmale des Raketensystems »Pershing-1 A«:

- Alle Fahrzeuge des Systems sind Radfahrzeuge mit Niederdruckreifen und relativ geringem Raddurchmesser.



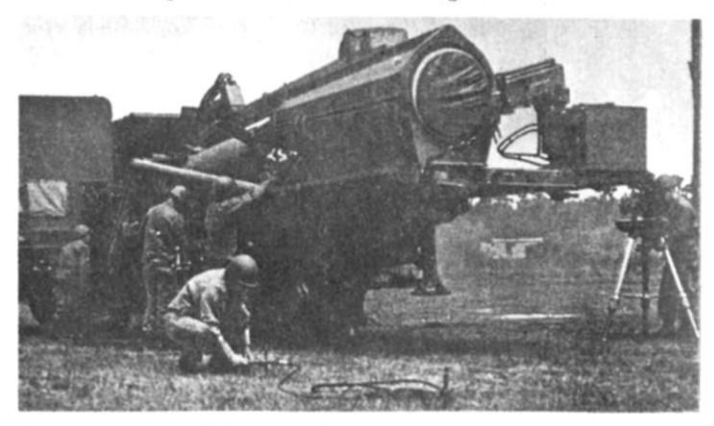
Transport- und Startfahrzeug [Bild 506.26]
1 – zweiachsiger Sattelauflieger; 2 – vierachsige Sattelzugmaschine; 3 – Teile der Aufrichtevorrichtung; 4 – Raketenrumpf; 5 – Schutzbehälter für Gefechtskopf der Rakete



Elemente einer Starteinheit auf dem Marsch [Bild 506.27]

- Das Transport- und Startfahrzeug ist ein zweiachsiger Sattelauflieger, der von einer vierachsigen Sattelzugmaschine – Frontlenker mit kastenförmigem Fahrerhaus – gezogen wird; es trägt die Rakete, den Gefechtskopf – im Schutzbehälter –, den Starttisch und die Aufrichtevorrichtung.
- Die Programmier-, Prüf- und Kraftstation ist auf einem vierachsigen LKW – Frontlenker mit kastenförmigem Fahrerhaus – untergebracht, der LKW hat keine Seitenplanken und trägt kastenförmige Aufbauten – ein größerer Kasten in der Mitte, ein kleinerer Kasten am hinteren Ende der Ladefläche.
- Das Fahrzeug für Nachrichtenmittel, Ersatzteile und Werkzeuge ist ein einachsiger Sattelauflieger mit massivem Kofferaufbau, es wird von einer Sattelzugmaschine gezogen.
- Die Batterieführungsstelle ist auf einem vierachsigen LKW – Frontlenker – mit Kofferaufbau untergebracht. Der Kofferaufbau ist nach beiden Seiten ausziehbar.

Startvorbereitung der Rakete in der Startstellung



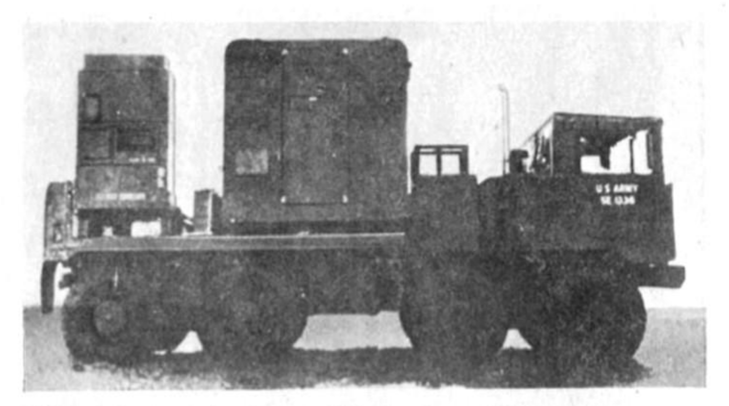
Transport- und Startfahrzeug nach dem Lösen der Sattelzugmaschine [Bild 506.28]
Absenken des Starttisches – Montage der Rakete



Aufrichten der montierten Rakete [Bild 506.29]
1 – montierte Rakete;
2 – Transport- und Startfahrzeug mit abgesenktem Starttisch;
3 – Schutzbehälter für Raketenkopf



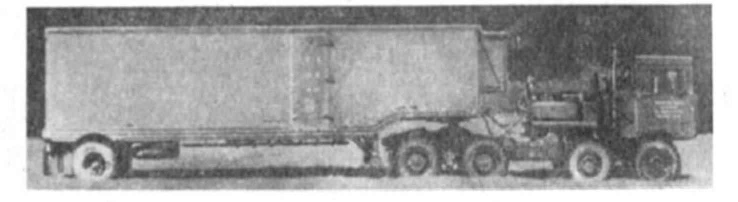
Startvorbereitung der aufgerichteten Rakete [Bild 506.30]
1 – Rakete auf dem Starttisch; 2 – Teile der Aufrichtevorrichtung; 3 – LKW mit Programmier-, Prüf- und Kraftstation



LKW mit Programmier-, Prüf- und Kraftstation [Bild 506.31]



LKW mit Batterieführungsstelle [Bild 506.32]



Fahrzeug für Nachrichtenmittel, Ersatzteile und Werkzeuge [Bild 506.33]



SFL-Haubitze *M 110* (2 bis 5: gemeinsame Merkmale mit SFL-Kanone 175 mm)
1 – kurzes Rohr, die Wanne nur geringfügig überragend,
2 – Geschütz direkt auf Wanne montiert;
3 – Erdsporn – hydraulisch absenkbar;
4 – Laufrollenlaufwerk (5 Laufrollen);
5 – Fahrersitz – links

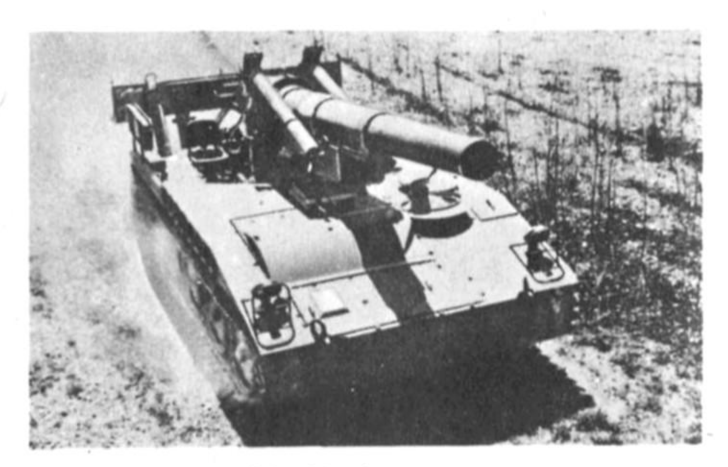
- Die Richtfunkstation ist in einem kofferartigen Aufbau eines vierachsigen LKW untergebracht. Das Dach des Aufbaus trägt eine aufblasbare Richtfunkantenne. Im vorderen Teil der linken Seitenwand ist das Stromversorgungsaggregat untergebracht.

2.2.2.5. Waffensystem SFL-Haubitze 203,2 mm (M 110)

Die SFL-Haubitze befindet sich in Artillerietruppenteilen der Divisionen und Armeekorps der NATO-Landstreitkräfte. Eine Batterie hat 4 bis 6 SFL-Haubitzen.
Zu jeder SFL-Haubitze gehört ein Begleitfahrzeug für den Transport der Bedienung und eines Teils des Kampfsatzes (in der Bundeswehr ein Kfz., 7,0 Mp, in der USA-Armee ein SPW).

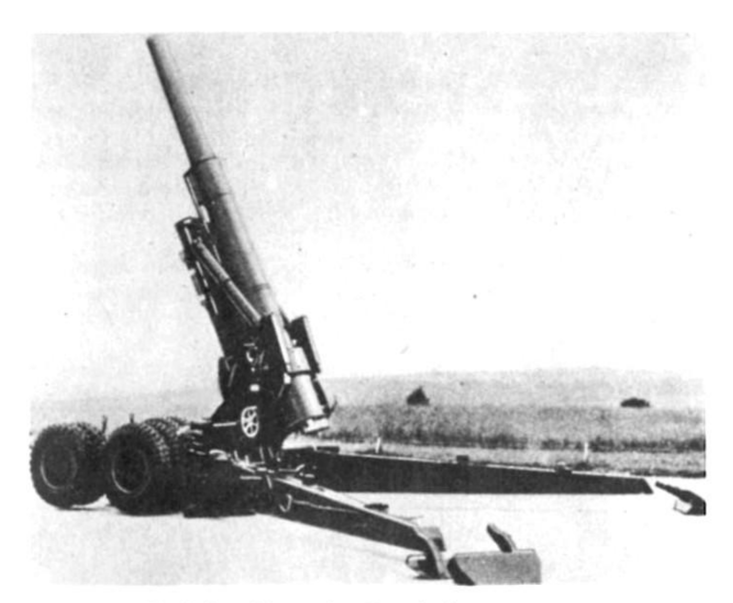


SFL-Haubitze *M 110* beim Beziehen einer Feuerstellung

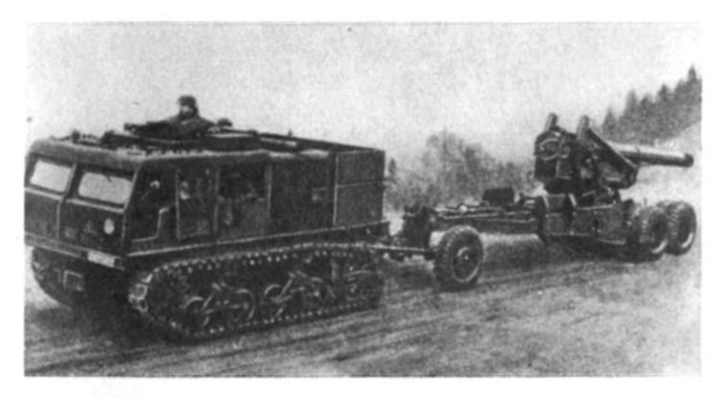


SFL-Haubitze *M 110* auf dem Marsch

2.2.2.6. Waffensystem Haubitze 203,2 mm auf Radlafette (M 115)



Haubitze auf Radlafette *M 115* ohne Zugmittel



Haubitze *M 115* mit Zugmittel

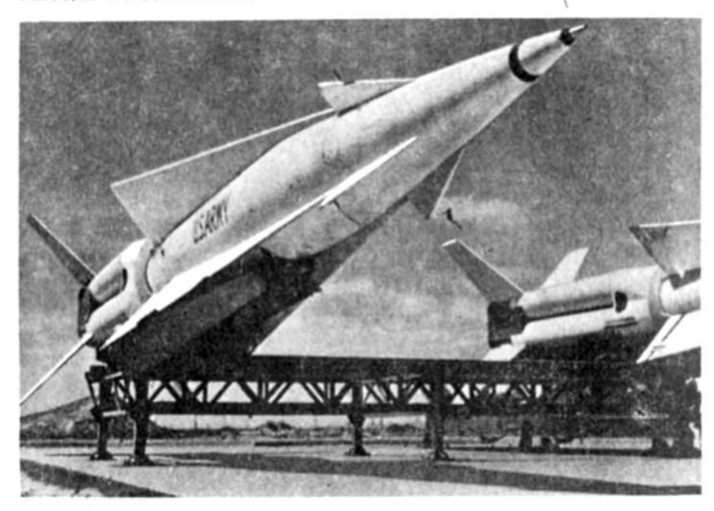
2.2.3. Fla-Raketensysteme der NATO-Luftverteidigung [870]

Fla-Raketen sind ein bedeutendes Kampfmittel im System der NATO-Luftverteidigung.
Gegenwärtig sind die Fla-Raketentruppenteile und -einheiten der NATO-Luftverteidigung mit den Fla-Raketensystemen »Nike Herkules« und »Hawk« ausgerüstet.
Diese Waffensysteme sind in Fla-Raketenregimentern oder -gruppen zusammengefaßt, die einen unterschiedlichen Bestand an Fla-Raketenbataillonen haben können. Ein Fla-Raketenbataillon gliedert sich in mehrere Fla-Raketenbatterien.
In der NATO-Luftverteidigung werden die Fla-Raketeneinheiten batterieweise eingesetzt. Jede Batterie erhält einen selbständigen Stellungsraum. Die Batterien werden zentral durch den Gefechtsstand ihres Fla-Raketenbataillons geführt.
Während für die Fla-Raketenbatterien »Nike Herkules« Stellungsräume in mehreren 100 km Entfernung von der Staatsgrenze zwischen der DDR und der BRD fest ausgebaut wurden, befinden sich die Stellungsräume der Fla-Raketenbatterien »Hawk« in der Nähe der vorgesehenen Handlungsräume der Verbände der NATO-Landstreitkräfte.

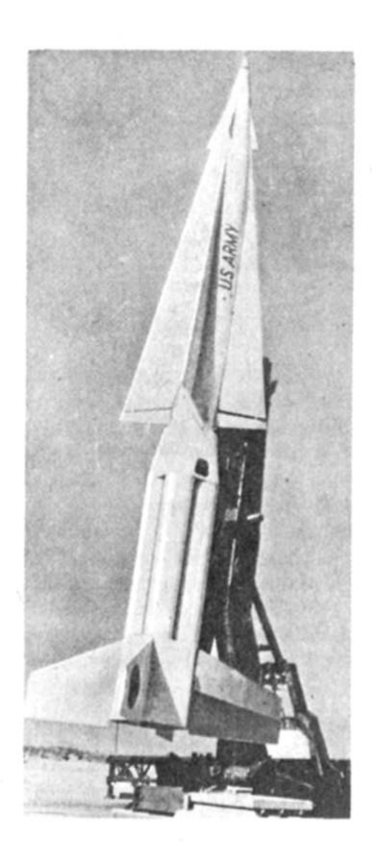
2.2.3.1. Fla-Raketensystem »Nike Herkules«

Fla-Rakete »Nike Herkules«

Die Fla-Rakete »Nike Herkules« ist eine gelenkte Feststoff-Rakete, mit der Gefechtsköpfe sowohl mit herkömmlicher als auch mit Kernladung verschossen werden können.



Fla-Rakete *Nike Herkules* auf Startrampe [Bild 870.1]



Erkennungsmerkmale der Fla-Rakete *Nike Herkules*
[Bild 870.2]

Sie wird zur Bekämpfung schnell fliegender Ziele in mittleren und großen Höhen eingesetzt.

Taktische und technische Angaben

maximale Reichweite	185 km
Gipfelhöhe	30 km
minimale Höhe	1,5 km
Länge der Rakete	12,45 m
Durchmesser des Raketenkörpers	0,75 m
Spannweite	2,30 m

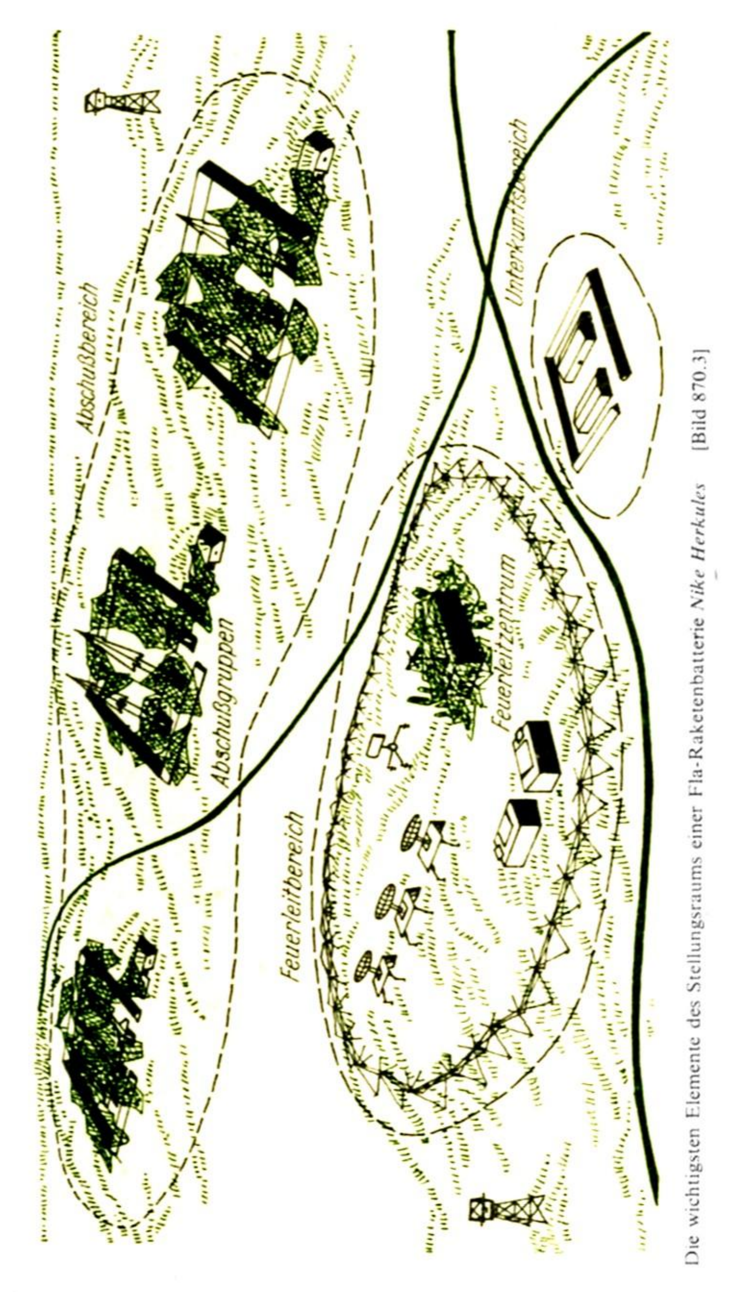
Hauptteile der Rakete

- Raketenspitze mit elektronischer Lenkeinrichtung und Gefechtskopf;
- zylindrischer Raketenkörper mit Feststofftriebwerk und Strahlrohr;
- Starttriebwerk mit 4 Strahlrohren;
- Zündteil mit Batterien.

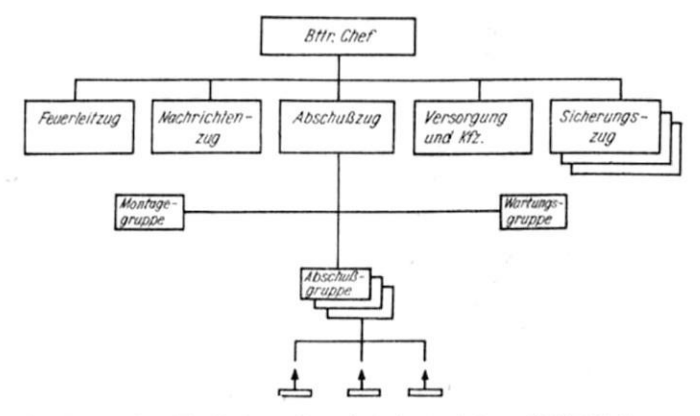
Erkennungsmerkmale der Fla-Rakete »Nike Herkules«
an der Raketenspitze Höhen- und Seitenruder,
von der Spitze bis zur Mitte des Raketenkörpers reichende deltaförmige Stabilisierungsflächen;
4 Strahlrohre des Starttriebwerks.

Aufbau des Stellungsraumes einer Fla-Raketen-Batterie

Nike Herkules
Die Fla-Raketen-Batterien »Nike Herkules« sind in fest ausgebauten Stellungsräumen untergebracht.
Der Stellungsraum einer Batterie ist in folgende Bereiche gegliedert:
Unterkunftsbereich besteht aus festem Gebäude für die Unterbringung des Personals, einem Werkstattgebäude für die Wartungs- und Instandsetzungskräfte, einer Abstellhalle für Kfz., einer Tankstelle, den Versorgungseinrichtungen der Batterie und den Abstellplätzen für Kfz.
Feuerleitbereich auf der höchsten Bodenerhebung der Umgebung des Stellungsraums, mit hohem Stacheldrahtzaun umgeben. Der Zugang zu diesem Bereich ist nur durch ein bewachtes Tor mit Sonderausweis möglich.
Zum Feuerleitbereich gehören 3 feste Steingebäude mit folgender Bestimmung:
Das erste Gebäude am Zugang zu diesem Bereich ist das Bereitschaftsgebäude, in dem sich die Wache und die Kampfbesatzung der Feuerleiteinrichtung befinden, die nicht zum Dienst an den Geräten eingesetzt sind.
Im zweiten Gebäude sind die Geräte für die Stromversorgung untergebracht. Die Anlagen werden über das öffentliche Netz mit Strom versorgt. Bei Ausfall des Netzes werden die im Gebäude befindlichen Generatoren genutzt. In diesem Gebäude befindet sich Tag und Nacht eine Bedienungsgruppe für die verschiedenen Aggregate.
Das dritte Gebäude ist ein Verbindungsgebäude, an das drei Anhänger mit den elektronischen Geräten einschließlich Rechner herangeschoben werden. Dadurch werden diese Hänger zu einer Einheit zusammengestellt. Sie sind nur von einem zentralen Punkt aus betretbar. Dieser gesamte Komplex ist das Führungs- und Feuerleitzentrum der Batterie. Bei einem Ausfall dieses Komplexes ist die Führung der Batterie und damit der Abschuß von Raketen völlig ausgeschlossen.
Im einzelnen setzt er sich wie folgt zusammen:
- Im 1. Hänger sind die für die Feuerleitung erforderlichen elektronischen Geräte, ein Analogrechner, die Bedienpulte und die erforderlichen Nachrichtenübertragungsmittel untergebracht. In ihm befinden sich der Feuerleitoffizier, ein Unteroffizier und 3 Soldaten.
- Der 2. Hänger ist der sogenannte Funkmeßleitwagen. In ihm sind die Bedienungsgeräte für die zur Lenkung der Raketen und zur Zielerfassung und -verfolgung eingesetzten Funkmeßmittel installiert. Seine Besatzung besteht aus 4 Unteroffizieren und einem Soldaten.
- Im 3. Hänger ist die Funk- und Fernsprechzentrale der Batterie untergebracht. Sie wird von einem Soldaten bedient.



Die wichtigsten Elemente des Stellungsraums einer Fla-Raketenbatterie *Nike Herkules* [Bild 870.3]



Gliederung einer Fla-Raketen-Batterie *Nike Herkules* [Bild 870.4]
Zum Bestand der Batterie gehören ferner die zur materiell-technischen Versorgung erforderlichen Kräfte und Mittel. Die Batterie verfügt über insgesamt 35 Kfz., darunter LKW bis 7,0 Mp und Kranfahrzeuge 5,0 Mp sowie 40 Spezialhänger mit Kofferaufbau

Das charakteristische Merkmal des Feuerleitbereichs und darüber hinaus des gesamten Stellungsraums der Batterie sind die Antennen der zur Raketenlenkung und Zielerfassung eingesetzten Funkmeßgeräte. Diese Antennen sind auf der höchsten Bodenerhebung im Feuerleitbereich aufgebaut und von einem Erdwall umgeben. Die von allen Antennen ausgehenden Kabel vereinigen sich in den drei Hängern am Verbindungsgebäude.

Folgende Antennen sind erkennbar:
- die sich ständig drehende Antenne des Rundsuchfunkmeßgeräts,
- zwei kugelförmige und weiß bezogene Antennen des Funkmeßgeräts für die Zielerfassung und -verfolgung,
- eine ebenfalls kugelförmige Antenne des Funkmeßgeräts zur Lenkung der Rakete.

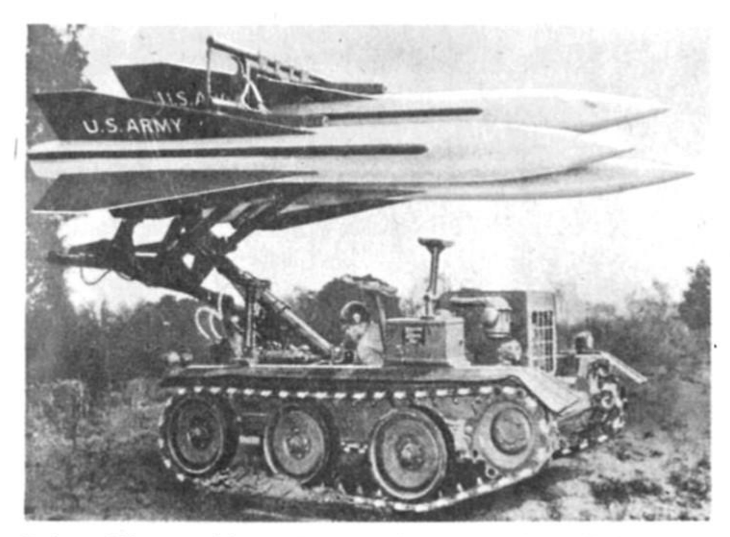
Abschußbereich
In diesem Bereich sind alle für die unmittelbare Vorbereitung und Durchführung des Abschusses der Raketen erforderlichen Elemente untergebracht. Im einzelnen gehören zu diesem Bereich:
- der Feuerleitwagen (vermutlich ein Kfz. 7,0 Mp mit Kofferaufbau, in dem sich der Abschußoffizier befindet),
- drei Abschußstellungen (eine je Abschußgruppe).
  Jede Abschußstellung hat 3 Abschußvorrichtungen, auf denen je eine abschußbereite Rakete liegt.
  Neben jeder Abschußstellung befindet sich ein Bunker mit den Bedienpulten, den Kontrollgeräten, einem Schutzraum für die Bedienung und einer Lagerhalle für die montierten Raketen.

Die Lagerhalle ist mit den Abschußvorrichtungen (Rampen) durch Schienen verbunden.
Führer einer Abschußgruppe kann ein Unteroffizier oder ein Feldwebel sein.

Sicherung des Stellungsraums einer Fla-Raketen-Batterie Nike Herkules
Der Stellungsraum einer Fla-Raketen-Batterie wird durch drei Sicherungszüge mit einem Personalbestand von 75 Soldaten (einschl. Uffz. und Offz.) gesichert. Aus dem Bestand der Sicherungszüge werden 3 Wachablösungen gebildet, die als Einzelposten an der äußeren Begrenzung des Stellungsraums, zum Teil auch auf Postentürmen eingesetzt sind.
Der zentrale und zugleich auch wichtigste Bereich der Batterie, der Feuerleitbereich, ist vermutlich durch Einzelposten am Zugang und am Feuerleitzentrum gesichert. Dieser Bereich ist außerdem von einem hohen Stacheldrahtzaun umgeben.
Es ist in zunehmendem Maße damit zu rechnen, daß die Stellungsräume von Fla-Raketen ähnlich wie andere wichtige Objekte durch elektronische Beobachtungs- und Überwachungsgeräte Tag und Nacht gesichert werden.

2.2.3.2. Fla-Raketen-System »Hawk«

Fla-Rakete Hawk
Die Fla-Rakete »Hawk« ist eine gelenkte Boden-Luft-Rakete mit Feststoffantrieb. Mit ihr können Gefechtsköpfe mit herkömmlicher oder Kernladung verschossen werden. Sie dient zur Bekämpfung schneller Flugziele in niedrigen und mittleren Höhen.



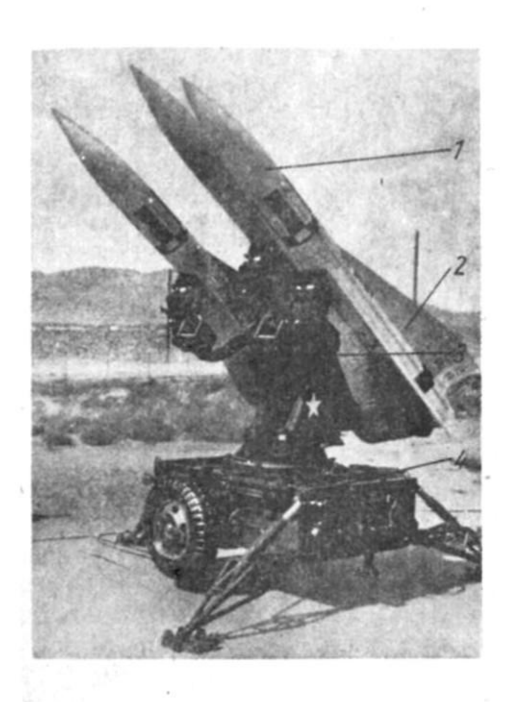
Lade- und Transportfahrzeug für die Fla-Raketen *Hawk* [Bild 870.5]

Taktische und technische Angaben

maximale Reichweite	35 km
Gipfelhöhe	18 km
Länge der Rakete	5,20 m
Durchmesser des Raketenkörpers	0,35 m
Spannweite	1,22 m

Hauptteile des Fla-Rakentensystems Hawk

- Fla-Rakete »Hawk« mit Gefechtskopf, zylindrischem Raketenkörper, Lenkteil, Triebwerk, 4 deltaförmigen Stabilisierungsflächen;
- Startfahrzeug, 1-Achs-Radlafette mit drei Startschienen (Drilling);
- 2 Lade- und Transportfahrzeuge, 5 Funkmeßgeräte;
- 1 Feuerleitfahrzeug (Kfz. mit Kofferaufbau);
- Raketenprüfgerät.



Erkennungsmerkmale der Fla-Rakete *Hawk* [Bild 870.6]

Erkennungsmerkmale der Fla-Rakete »Hawk«
zylinderischer Raketenkörper mit konischer Spitze (1)
4 kreuzweise angebrachte Stabilisierungsflächen (2)
Drillingsabschußlafette (3)
Einachshänger (4)

Aufbau des Stellungsraums einer Fla-Raketen-Batterie Hawk

Die Fla-Raketen-Batterie »Hawk« kann sowohl in ausgebauten Stellungen mit Steingebäuden und betonierten Abschußstellungen als auch in vorbereiteten Feldstellungen eingesetzt werden. Im allgemeinen werden bei der Auswahl des Stellungsraums folgende Forderungen berücksichtigt:

- Er hat einen beherrschenden Standort (unbewachsene Bodenerhebungen) für die Unterbringung der Funkmeßgeräte.
- Zwischen den wichtigsten Elementen der Batterie (Feuerleitstand und Abschußstellung) besteht Sichtverbindung.
- Die Geländeverhältnisse im Stellungsraum lassen eine Mindestentfernung von 60 m zwischen den Startfahrzeugen zu.
- Der Stellungsraum bietet natürliche Deckungsmöglichkeiten wie Mulden oder Bodenwellen.

Der Stellungsraum der Batterie gliedert sich in drei Bereiche.

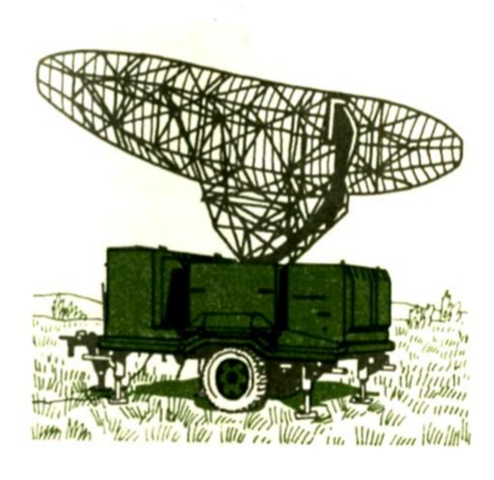
Im *Feuerleitbereich* sind untergebracht:

- ein Funkmeßgerät zur Zielerfassung und -verfolgung. Das ist ein auf Stützhebern aufgebockter 1-Achs-Kastenanhänger mit weit ausladender Antenne in Maschendrahtkonstruktion (Bild 870.7);



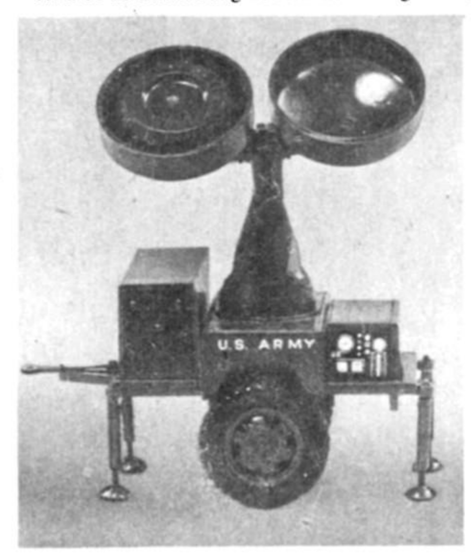
Funkmeßgerät der Fla-Raketenbatterie *Hawk* [Bild 870.7]

- ein Funkmeßgerät zur Zielerfassung auf 1-Achs-Kastenanhänger (Bild 870.8);



Funkmeßgerät der Fla-Raketenbatterie *Hawk* [Bild 870.8]

- ein Funkmeßgerät zur Entfernungsermittlung;
- zwei Funkmeßgeräte zur Lenkung der Raketen (Bild 870.9). Diese Geräte sind auf der höchsten Erhebung der Umgebung des Feuerleitbereichs in etwa 30 m Entfernung voneinander aufgestellt;

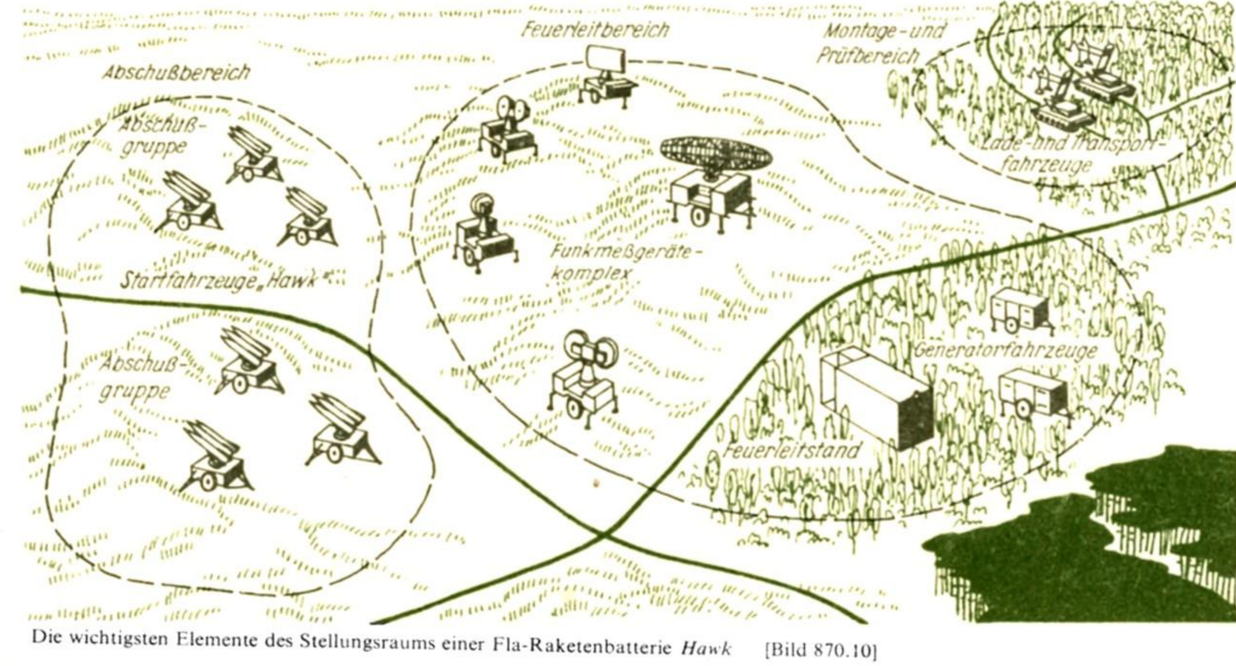


Funkmeßgerät der Fla-Raketenbatterie *Hawk* [Bild 870.9]

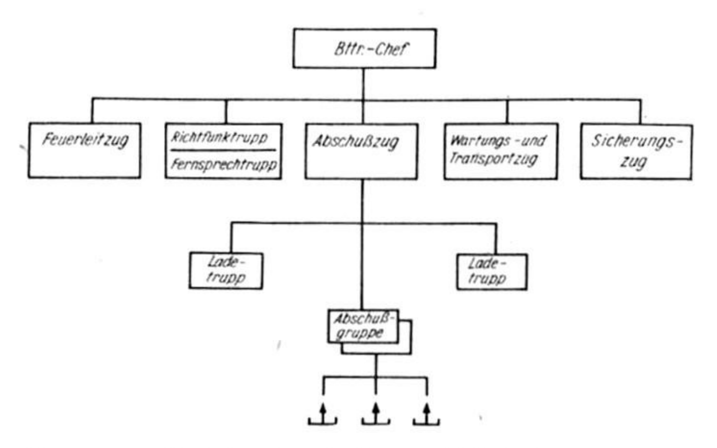
- der Feuerleitstand, Kfz. (vermutlich 12,0 Mp) mit Kofferaufbau: zum Feuerleitstand gehören 5 Mann Besatzung einschl. des Feuerleitoffiziers;
- 1 bis 2 Generatorfahrzeuge (vermutlich Kfz. 5,0 bis 7,0 Mp);
- das Feuerleitgerät.

Zum *Abschußbereich* gehören:
- 2 Abschußgruppenstellungen mit je 3 Startfahrzeugen. Die Startfahrzeuge stehen in ausgebauten Stellungen, die mit Beton- oder Erdwällen umgeben sind;
- je Startfahrzeug ein Bedienungskasten, der 4 m seitlich des Fahrzeugs aufgestellt ist;
  Führer des Startfahrzeugs kann ein Unteroffizier oder Feldwebel sein.

Der *Montage- und Prüfbereich* ist seitlich von den Abschußgruppenstellungen (vermutlich etwa 150 bis 200 m entfernt) eingerichtet. Hier werden die Raketen aus den Transportbehältern entladen und montiert. Im Bereich befinden sich der Raketenprüfstand und zwei Lade- und Transportfahrzeuge. Die Raketen werden auf Paletten gelagert, mit diesen auf das Lade- und Transportfahrzeug verladen und in den Abschußbereich transportiert, wo sie auf das Startfahrzeug umgeladen werden.
Im Montage- und Prüfbereich befindet sich gleichzeitig der Raketenlagerplatz.



Die wichtigsten Elemente des Stellungsraums einer Fla-Raketenbatterie *Hawk* [Bild 870.10]



Gliederung der Fla-Raketenbatterie *Hawk* [Bild 870.11]
Zu einer Batterie gehören u. a. 25 Zugmittel sowie 2 Lade- und Transportfahrzeuge

Sicherung des Stellungsraums

Der Stellungsraum ist durch einen hohen Stacheldrahtzaun umgeben. Am Zugang zum Stellungsraum steht ein Wachgebäude, in dem sich gleichzeitig Ruheräume für die Kampfbesatzungen befinden. Die Sicherung des Raums wird durch Feld- und Alarmposten aus dem Bestand des Sicherungszuges gewährleistet.

Zur Bewaffnung der Posten gehören neben MPi und MG auch Panzerfäuste. Der Feuerleitstand im Feuerleitbereich ist zusätzlich durch einen Standposten gesichert.

2.2.4. Hubschrauber der NATO-Landstreitkräfte [871]

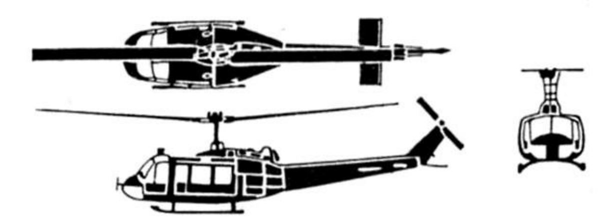
Sowohl die Heeresfliegerstaffeln der Divisionen als auch die Heeresfliegerbataillone bzw. -regimenter der Armeekorps der NATO-Landstreitkräfte verfügen über eine größere Anzahl Hubschrauber. Diese können umfangreiche Aufgaben zur Unterstützung und Sicherstellung der Gefechtshandlungen der Verbände, Truppenteile und Einheiten der Landstreitkräfte erfüllen.

Zu ihren Hauptaufgaben gehören: Aufklärung, Überwachung des Gefechtsfelds, Sicherstellung der Führung und Verbindung, Transport von Kampfeinheiten für taktische Luftlandungen oder andere Gefechtsaufgaben, Transporte zur materiell-technischen Sicherstellung der Gefechtshandlungen und Verwundetentransport, in begrenztem Umfang die unmittelbare Feuerunterstützung von Einheiten der Landstreitkräfte durch sogenannte Kampfhubschrauber, die mit Maschinenwaffen und Luft-Boden-Raketen ausgerüstet sein können.

Es ist zu erwarten, daß die für die Aufklärung und Bekämpfung von Luftlandetruppen und ähnlichen Kräften in rückwärtigen Räumen vorgesehenen Einheiten vielfach auch mittels Hubschrauber eingesetzt werden.



Mehrzweck- und leichter Transporthubschrauber *Bell UH 1 D Iroquois* [Bild 871.1]



Schattenrisse *Bel UH 1 D Iroquois* [Bild 871.2]

Bell UH-1 D Iroquois
Mehrzweck- und leichter Transporthubschrauber in den Heeresfliegereinheiten der USA-Armee und der Bundeswehr.

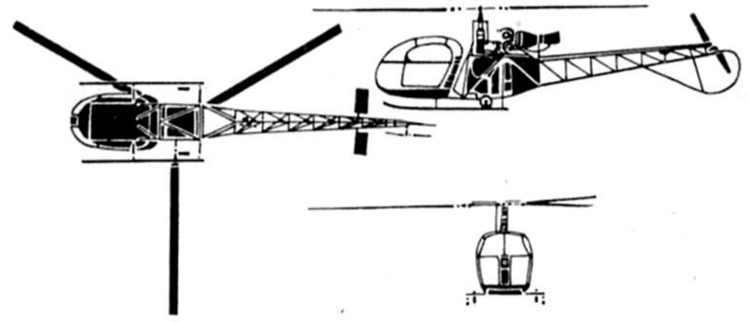
Taktische und technische Angaben

Gipfelhöhe	5000 m
Maximalgeschwindigkeit	200 km/h
Besatzung	2 Mann
Zuladung	12 Soldaten oder 2200 kp

Erkennungsmerkmale
- Zweiblatt-Rotor,
- Gasturbinenantrieb auf dem Rumpf hinter dem Rotor,
- Ausgleichrotor hinten links am Leitwerkträger,
- zwei rechteckige Stabilisierungsflossen,
- Kufen-Landegestell,
- flacher Kastenrumpf, abgerundet, nach unten verglast,
- abgesetzte Kabine, große Fenster.



Mehrzweckhubschrauber *S.E. 3130 Alouette II* [Bild 871.3]



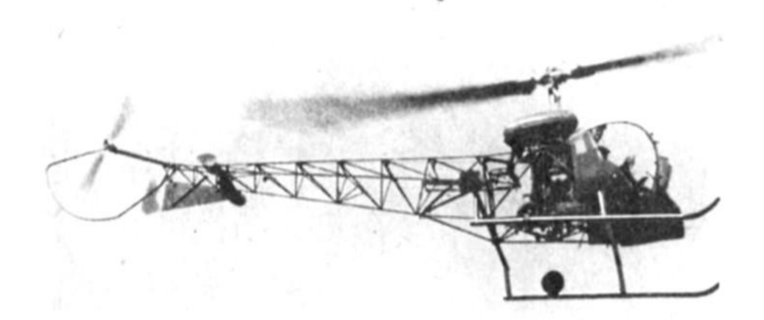
Schattenrisse *S.E. 3130 Alouette II* [Bild 871.4]

S. E. 3130 Alouette II
Mehrzweckhubschrauber für Aufklärungs-, Verbindungs- und Transportzwecke in den Heeresfliegereinheiten der französischen Armee und der Bundeswehr.

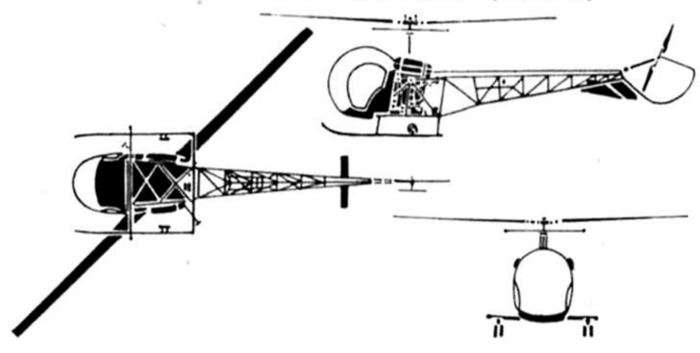
Taktische und technische Angaben

Gipfelhöhe	3200 m
Maximalgeschwindigkeit	170 km/h
Besatzung	1 Mann
Zuladung	4 Soldaten oder 600 kp
Bewaffnung	6 PALR SS 11

Erkennungsmerkmale
- verglaste Kanzel, dahinter 3-Blatt-Rotor und Gasturbine,
- unterhalb davon der Tank,
- gitterförmiger Ausleger,
- Stabilisierungsrotor und -flächen am Auslegerheck,
- 2 starre Stützschienen mit 2 Stützrädern.



Leichter Mehrzweckhubschrauber *Bell 47 G Sioux* [Bild 871.5]



Schattenrisse *Bell 47 G Sioux* [Bild 871.6]

Bell 47 G Sioux

Leichter Mehrzweckhubschrauber in den Heeresfliegereinheiten der USA-Armee und der Bundeswehr.

Taktische und technische Angaben

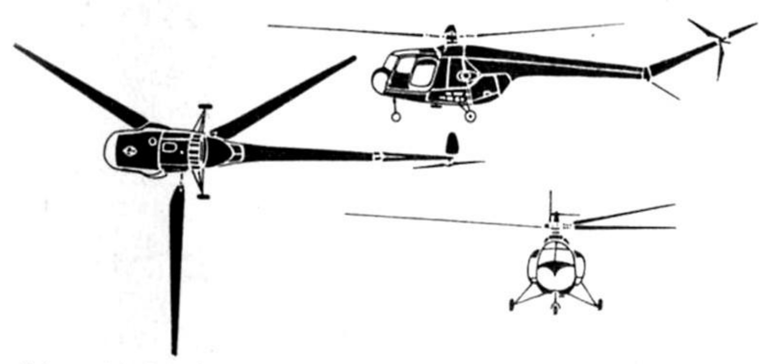
Gipfelhöhe	2700 m
Maximalgeschwindigkeit	140 km/h
Besatzung	1 Mann
Zuladung	2 Soldaten oder 300 kp
Bewaffnung	2 MG 7,62 mm

Erkennungsmerkmale

- verglaste Kanzel,
- dahinter 2-Blatt-Rotor,
- beiderseits der Rotorachse Tanks,
- gitterförmiger Ausleger mit Stabilisierungsrotor und -flächen,
- 2 starre Stützschienen mit 2 Rädern.



Aufklärungshubschrauber *Bristol 17 Sycamore* [Bild 871.7]



Schattenrisse *Bristol 17 Sycamore* [Bild 871.8]

Bristol 17 Sycamore

Leichter Aufklärungshubschrauber. Ist in den Landstreitkräften der britischen Armee eingesetzt.

Taktische und technische Angaben

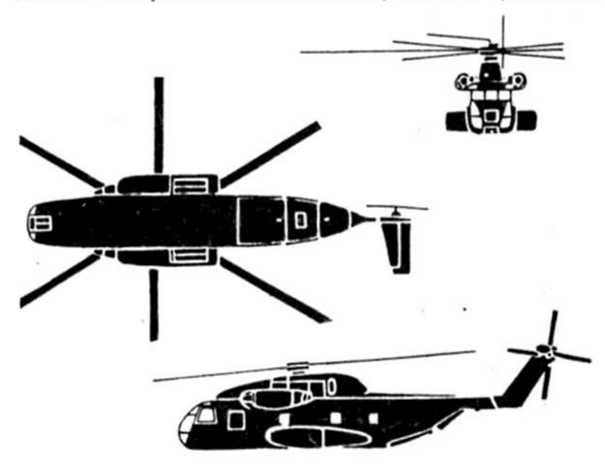
Gipfelhöhe	4700 m
Maximalgeschwindigkeit	200 km/h
Besatzung	1 Mann
Zuladung	4 bis 5 Soldaten

Erkennungsmerkmale

- abgerundeter Ganzmetallrumpf in Kompaktbauweise,
- hochgesetzter, geknickter rohrförmiger Ausleger,
- 3-Blatt-Rotor,
- Stabilisierungsrotor am Auslegerheck,
- Stützstange am Auslegerheck,
- Zweiradfahrwerk,
- Stützrad unterhalb der Kanzel.



Mittlerer Transporthubschrauber *Sikorsky CH 53 A* [Bild 871.9]



Schattenrisse *Sikorsky CH 53 A* [Bild 871.10]

Sikorsky CH 53 A
Mittlerer Transporthubschrauber.

Taktische und technische Angaben

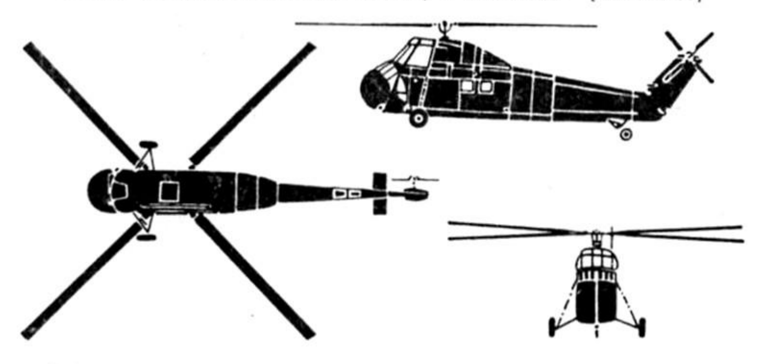
Gipfelhöhe	5000 m
Maximalgeschwindigkeit	300 km/h
Besatzung	3 Mann
Zuladung	bis 80 Soldaten oder 9000 kp

Erkennungsmerkmale

- zwei Gasturbinentriebwerke seitlich an Rumpfoberkante,
- 6-Blatt-Rotor,
- Ausgleichrotor links am Heck,
- gepfeilte Heckflosse,
- Bugradfahrwerk, Doppelräder einziehbar,
- langgestreckter Kaulquappenrumpf,
- Flossenstummel an Rumpfunterkante,
- Stabilisierungsflossen an Rumpfende unter Leitwerkträger.



Mittlerer Transporthubschrauber *Sikorsky H 34 Choctaw* [Bild 871.11]



Schattenrisse *Sikorsky H 34 Choctaw* [Bild 871.12]

Sikorsky H 34 Choctaw
Mittlerer Transporthubschrauber in den Heeresfliegereinheiten der USA-Armee und der Bundeswehr.

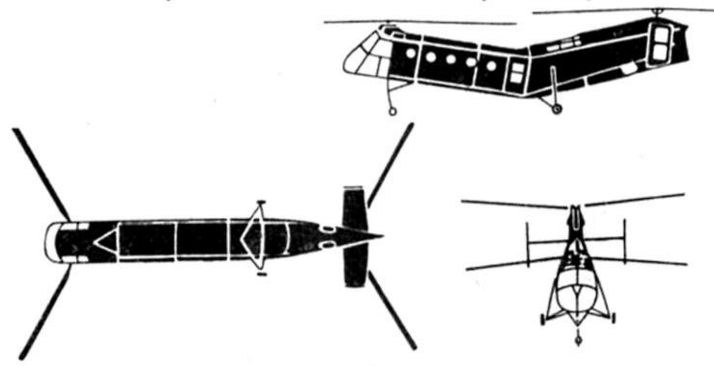
Taktische und technische Angaben

Gipfelhöhe	3600 m
Maximalgeschwindigkeit	160 km/h
Besatzung	3 Mann
Zuladung	18 Soldaten oder 2200 kp
Bewaffnung	bis 6 MG 7,62 mm

Erkennungsmerkmale
- kompakter Rumpf, zum Heck schmaler und flacher auslaufend,
- Seitenleitwerk mit Stabilisierungsrotor und kleinem Höhenleitwerk,
- hinter der verglasten Kanzel 4-Blatt-Rotor,
- zweirädriges Fahrwerk, fest verstrebt unterhalb der Kanzel,
- Heckrad am Ausleger.



Mittlerer Transporthubschrauber *H 21 Shawnee* [Bild 871.13]



Schattenrisse *H 21 Shawnee* [Bild 871.14]

H 21 Shawnee
Mittlerer Transporthubschrauber in den Heeresfliegereinheiten der USA-Armee und der Bundeswehr.

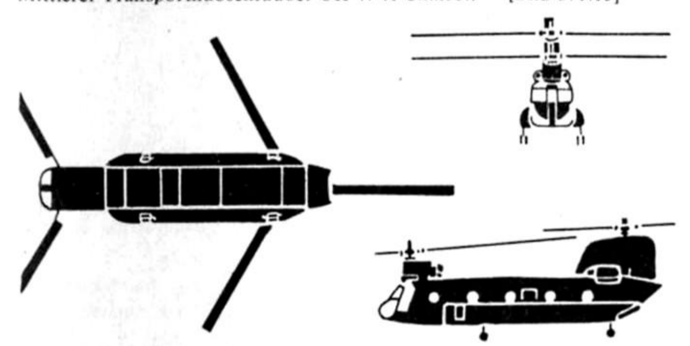
Taktische und technische Angaben

Gipfelhöhe	1600 m
Maximalgeschwindigkeit	200 km/h
Besatzung	3 Mann
Zuladung	20 Soldaten oder 2200 kp
Bewaffnung	4 MG 7,62 mm

Erkennungsmerkmale
- langgestreckter, bananenförmiger Rumpf,
- Höhenleitwerk mit scheibenartigen Seitenteilen,
- zwei 3-Blatt-Rotoren über den Rumpfenden,
- Ladeluken beiderseits des Rumpfes,
- starres verstrebtes Fahrwerk beim Rumpfknick,
- Bugrad unter der Kanzel.



Mittlerer Transporthubschrauber *CH 47 A Chinook* [Bild 871.15]



Schattenrisse *CH 47 A Chinook* [Bild 871.16]

CH 47 A Chinook

Mittlerer Transporthubschrauber in den Heeresfliegereinheiten der USA

Taktische und technische Angaben

Gipfelhöhe	6500 m
Maximalgeschwindigkeit	300 km/h
Besatzung	3 Mann
Zuladung	40 bis 50 Soldaten
Bewaffnung	5 MG 7,62 mm 38 ungelenkte Luft-Boden-Raketen 70 mm

Erkennungsmerkmale

- zwei Gasturbinentriebwerke seitlich am Heck an Rumpfoberkante,
- zwei 3-Blatt-Rotoren über Bug und Heck, Bugrotor auf Höcker,
- Vierradfahrwerk, Doppelräder,
- Kastenrumpf, abgesetzte Kabine,
- Rumpfnase zum Teil verglast,
- Schwimmvülste seitlich an Rumpfunterkante.

2.3. Aufbau und Sicherung von Führungsstellen in den NATO-Landstreitkräften [872]

Die rechtzeitige Aufklärung und Vernichtung von Führungsstellen der Truppenteile und Verbände des Gegners können entscheidend zum Erfolg der eigenen Truppen beitragen. Die Ausschaltung der Führungsstellen lähmt den Einsatz der Truppen, der Hauptbewaffnung und trägt zur Desorganisation der Truppenführung bei.

Die Erkennungsmerkmale der Führungsstellen resultieren vor allem aus

- ihrer Unterbringung in der Gefechtsordnung der Truppenteile und Verbände;
- ihrem Bestand an Technik und Ausrüstung;
- ihrem Aufbau und ihrer Sicherung.

Von der Beherrschung ihrer Erkennungsmerkmale hängt wesentlich die zielgerichtete, rechtzeitige und vollständige Aufklärung und Vernichtung ab.

2.3.1. Arten der Gefechtsstände

Zur Führung der Truppen im Gefecht werden aus dem Bestand der Stäbe und Stabseinheiten der Brigaden, Divisionen und Armeekorps folgende Gefechtsstände gebildet:

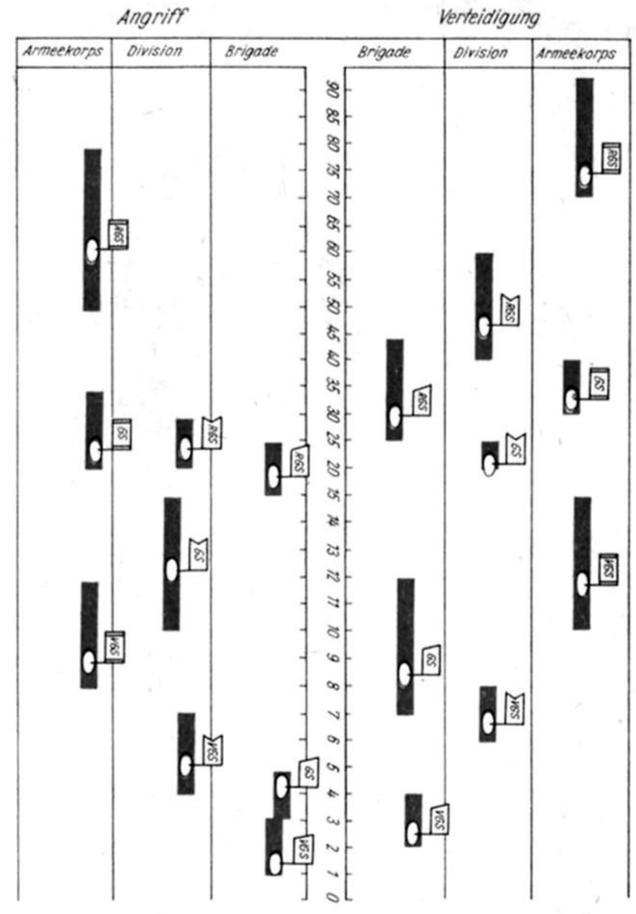
Ein Gefechtsstand (GS) als die wichtigste Einrichtung, von der aus der Kommandeur die Gefechtshandlungen der unterstellten Einheiten, Truppenteile und Verbände führt.

Ein rückwärtiger Gefechtsstand (RGS), bei der USA-Armee ab Division abwärts als rückwärtige Führungsgruppe (-staffel) bezeichnet, zur Führung der Einrichtungen der rückwärtigen Dienste der Einheiten, Truppenteile und Verbände.

Ein vorgeschobener Gefechtsstand (VGS) zeitweilig in besonderen Lagen zur unmittelbaren Führung von Teilen der unterstellten Einheiten, Truppenteile und Verbände.

Je ein Ausweichgefechtsstand oder Wechselgefechtsstand für den GS und den RGS, der in Abhängigkeit von den vorhandenen Kräften und Mitteln eingerichtet und besetzt werden kann. Bei Ausfall der genannten Gefechtsstände hat der Ausweichgefechtsstand die Führung zu übernehmen. Die Entfernung zum entsprechenden Gefechtsstand kann 2 bis 5 km betragen.
Die GS können etwa auf folgenden Flächen entfaltet werden:

GS des Armeekorps	600 m × 800 m
GS der Division	400 m × 500 m
RFG der Division	400 m × 500 m
GS der Brigade	200 m × 300 m

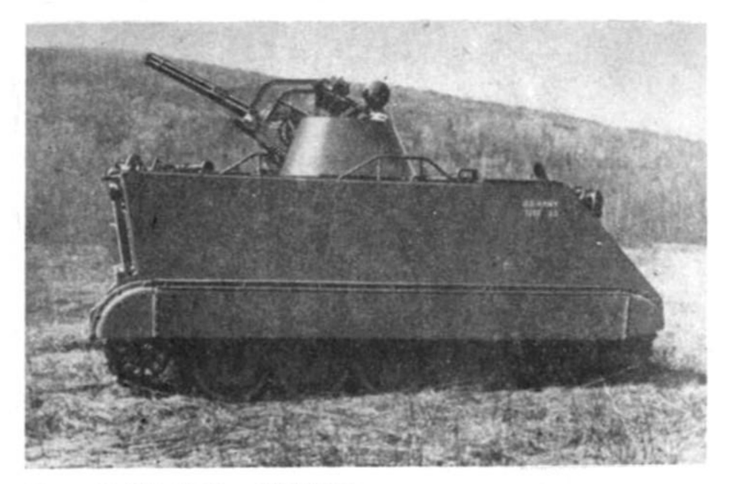


Entfernung der Gefechtsstände von der vorderen Linie [Bild 872.1]

2.3.2. Allgemeine Erkennungsmerkmale von Gefechtsständen

Wesentliche Erkennungsmerkmale, die für die Aufklärung und Vernichtung der Führungsstellen von Bedeutung sind, können aus den Grundsätzen ihrer Entfaltung abgeleitet werden. Den Gefechtsvorschriften der Bundeswehr und USA-Armee zufolge werden dabei u. a. folgende Faktoren berücksichtigt:

- Gefechtsstände werden unter der Berücksichtigung der Hauptrichtung oder Hauptanstrengung dort entfaltet, wo günstige Verbindungsmöglichkeiten zu den unterstellten Einheiten, Truppenteilen und Verbänden, zum vorgesetzten Stab und zu den Nachbarn gegeben sind;



40-mm-Fla-SFL M 42 [Bild 872.2]

- Ortschaften, Wälder, Gebäudegruppen, Steinbrüche, ausgedehnte Schluchten mit günstigen Zu- und Abfahrtswegen werden bevorzugt;
- Möglichkeiten für die Organisation der Nachrichtenverbindungen, günstige Plätze für die Entfaltung der Funk- und Richtfunkmittel, Anschlußstellen an das stationär aufgebaute Raumverbindungssystem aus Funk-, Richtfunk- und Drahtnachrichtenmitteln mit Relais- und Anschlußstellen;
- der Raum der Unterbringung soll ausreichend Platz für eine aufgelockerte Entfaltung der Elemente bieten, er soll möglichst entfernt von bedeutenden Zielen liegen, die Tarnung und vor allem die Verteidigung gegenüber durchgesickertem Gegner ermöglichen;
- die Auswahl des Raumes soll so vorgenommen werden, daß er sich möglichst in der Nähe von Kampfeinheiten befindet;
- bei Gefechtsständen ab Division aufwärts müssen günstige Möglichkeiten für die Anlage von Hubschrauberlandeplätzen bestehen.

Folgende Handlungen des Gegners in der Tiefe seiner Gefechtsordnung können allgemein auf das Vorhandensein von Gefechtsständen hinweisen:

- Konzentrierung von Führungsfahrzeugen (LKW mit Kofferaufbau) und Fahrzeugfunkstationen (LKW und SPW) in einem bestimmten Raum;
- Bewegung von Führungsfahrzeugen und Fahrzeugfunkstationen, Kradmeldern und Kfz. 0,25 Mp in eine bestimmte Richtung bzw. in einen Raum;
- Handlungen von Nachrichtenkräften und -mitteln (Entfaltung von Funk- und Richtfunkstationen, Aufbau von größeren Antennen und Verlegen von Feldkabelleitungen);
- verstärkte Sicherung und Regulierung durch Feldjägereinheiten (Militärpolizei);
- Start und Landung von Hubschraubern in der Nähe solcher Räume, die für die Unterbringung von Gefechtsständen geeignet sind;

- Geräusche von Stromerzeugungsaggregaten;
- Entfaltung von Mitteln der Truppenluftabwehr zur Sicherung der Gefechtsstände gegen Angriffe gegnerischer Fliegerkräfte. Dazu können die Fliegerabwehrkanonen, Fla-SFL Kaliber 20 mm und 40 mm eingesetzt werden. Die Feuerstellungen können vom Zentrum des Gefechtsstandes etwa 800 bis 1200 m entfernt sein.

Beachte:
Diese Hinweise lassen sehr häufig nur die Vermutung zu, daß sich Gefechtsstände in der Nähe befinden. Diese Vermutung kann nur dann bestätigt werden, wenn der betreffende Raum gezielt aufgeklärt und einzelne Elemente des Gefechtsstandes genau beobachtet werden.

2.3.2.1. Bestand und Aufbau von Divisionsgefechtsständen

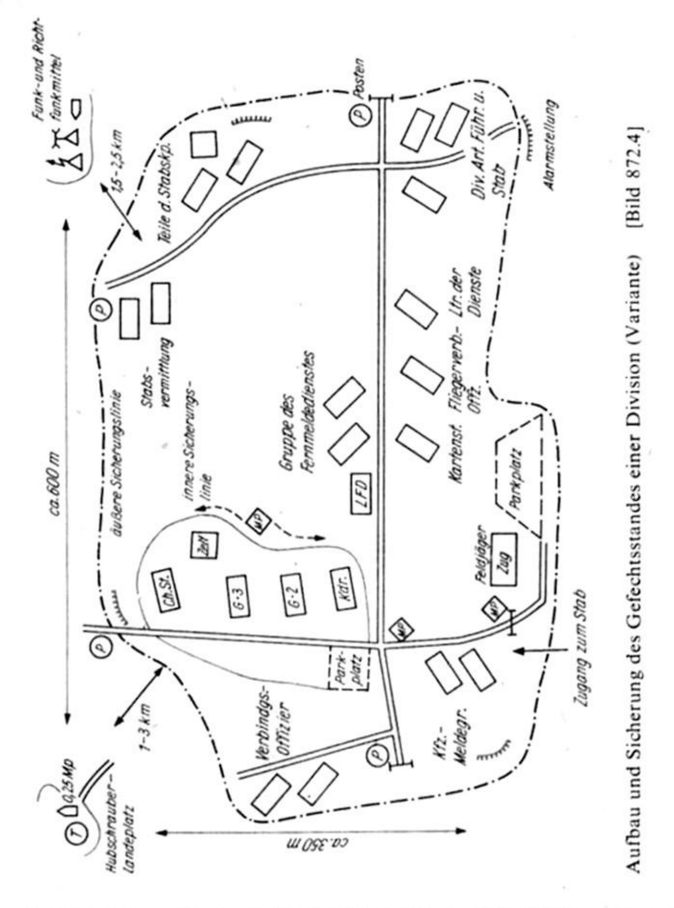
Gefechtsstände haben je nach Kommandoebene (Brigade, Division und Korps) einen unterschiedlichen Bestand an Kräften und an Führungs-Funk-, Richtfunk- und Drahtnachrichtenmitteln.

Im allgemeinen gliedert sich ein GS in folgende wesentliche Elemente:
- die Befehlsstelle des Kommandeurs und seines Stellvertreters, dazu etwa
  - 1 Kfz. 5,0 Mp mit Kofferaufbau als Führungsfahrzeug,
  - 1 Kfz. 1,5 Mp oder ein SPW M 113 mit Funkstationen,
  - 1 Kfz. 0,25 Mp;



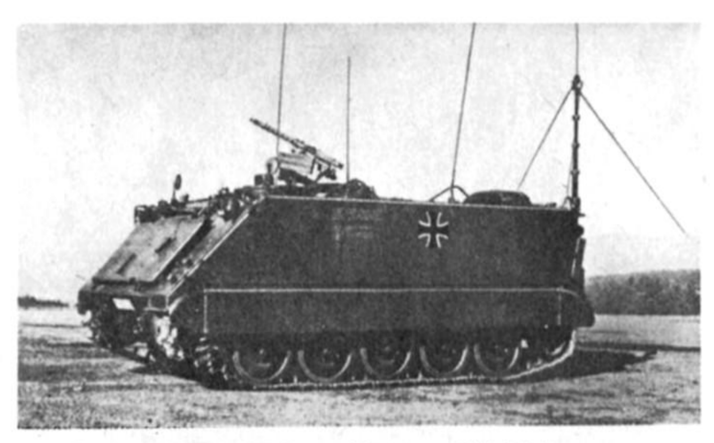
Kfz. 5,0 Mp mit Kofferaufbau als Führungsfahrzeug [Bild 872.3]

- die Arbeitspunkte des Chefs des Stabes und der Stabsabteilungen G-2 (Aufklärung), G-3 (operativ), chemische Dienste und Pionierdienste u. a. mit einem Bestand von etwa 5 bis 7 Kfz. 5,0 Mp mit Kofferaufbau;



Aufbau und Sicherung des Gefechtsstandes einer Division (Variante) [Bild 872.4]

- der Arbeitspunkt des Artillerieführers mit einem Bestand von etwa 4 bis 5 Kfz. 5,0 Mp und 1,5 Mp sowie 1 bis 2 SPW M 113 mit Funkstationen;
- die Stabsvermittlung mit 4 bis 5 Kfz. 1,5 Mp mit Kofferaufbau;
- Teile der Stabskompanie mit einem Bestand von etwa 10 Kfz. 1,5 Mp, darunter Feldküchen und Sanitätsfahrzeuge;
- die Richtfunk- und Funkmittel des GS mit einem Bestand von 5 bis 10 Kfz. 1,5 Mp mit Kofferaufbau und einige Kfz. 0,25 Mp.
  Diese sind 1 bis 3 km vom GS entfernt entfaltet und durch Fernbedienung mit den einzelnen Elementen des GS verbunden.
  Zwischen den einzelnen Fahrzeugen auf dem GS ist ein Abstand (Zwischenraum) von 50 bis 100 m.
- Der Hubschrauberlandeplatz wird etwa 1 bis 3 km vom GS entfernt angelegt. Geeignet dafür sind alle freien Flächen, Waldlichtungen, Schneisen

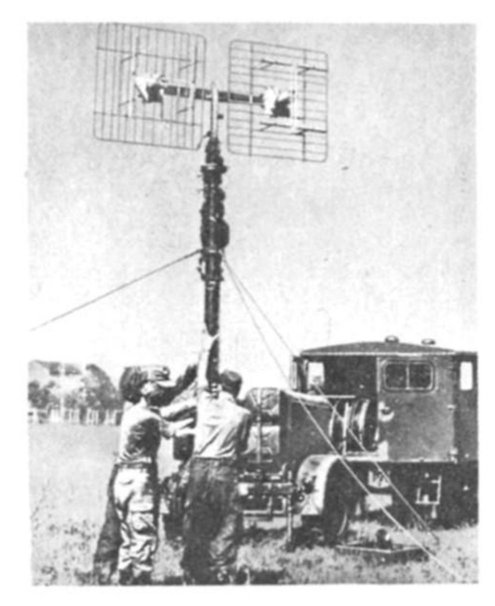


SPW M 113 als Funk- und Führungsfahrzeug [Bild 872.5]



Kfz. 1,5 Mp Unimog mit Funkmitteln [Bild 872.6]

mit festem Untergrund, Felder und Wiesen, die an den Wald angrenzen. Der Landeplatz kann eine Ausdehnung von 50 m × 50 m haben. In unmittelbarer Nähe des Landeplatzes befinden sich stets 2 bis 3 Kfz. 0,25 Mp zur Abholung von Verbindungsoffizieren, Kurieren u. a. Die Kennzeichnung des Landeplatzes erfolgt meist erst unmittelbar vor der Landung eines Hubschraubers durch Leuchtsignale oder Landekreuz.
Die Sicherung des Hubschraubers wird durch 1 bis 2 Sicherungsposten vorgenommen.



Aufbau einer Richtfunkstelle AN/TRC-3 [Bild 872.7]



Funktrupp des Gefechtsstandes einer Brigade [Bild 872.8]

Der Aufbau eines GS wird, abhängig von der Lage, dem Gelände und den sich daraus ergebenden Möglichkeiten der Unterbringung, verschieden sein.

Prinzipiell sollen aber folgende Grundsätze beachtet werden:

- Zur Gewährleistung einer unmittelbaren Zusammenarbeit entfalten z. B. die Arbeitspunkte Operativ und Aufklärung beim Chef des Stabes. Dieser befindet sich etwa 250 m entfernt vom Kommandeur. Der Artillerieführer

der Division mit seinem Stab soll etwa bis 400 m vom Kommandeur entfernt entfalten.
Er kann sich aber auch zeitweilig mit seinem Führungsfahrzeug in unmittelbarer Nähe des Kommandeurs befinden.

- Die wichtigsten Führungspunkte sollen möglichst an Waldrändern bzw. Ortsrändern untergebracht werden, um bei Gefahr den Wald oder die Ortschaft schnell verlassen zu können.

2.3.2.2. Gefechtsstände der Armeekorps, der Brigaden und rückwärtigen Führungsgruppen

Die GS der Armeekorps und der Brigaden sowie die RFG unterscheiden sich in ihrem prinzipiellen Aufbau nicht von den GS der Divisionen. Sie setzen sich aus gleichen oder ähnlichen Elementen zusammen. Auf Grund des größeren Fahrzeugbestands sind für die Unterbringung des GS des Armeekorps größere Waldstücke oder Gebäudekomplexe erforderlich.

2.3.2.3. Vorgeschobene Gefechtsstände

Der VGS wird meist in der Nähe der Truppenteile und Verbände entfaltet, die unmittelbar durch den Kommandeur geführt werden sollen. Zur Erfüllung dieser Aufgabe löst sich der Kommandeur zeitweilig vom GS mit einigen dazu ausgewählten Stabsoffizieren und den notwendigen Funkmitteln sowie Sicherungskräften. Diese Gruppe umfaßt nur wenige Führungs- und Funkfahrzeuge.

Beispiel: VGS der Division:

- 1 Kfz. 1,5 Mp als Arbeitspunkt für die Stabsoffiziere,
- 1 Kfz. 5,0 Mp als Führungsfahrzeug des Kommandeurs,
- 2 bis 3 SPW oder LKW mit Funkmitteln,
- 2 bis 3 Kfz. 0,25 Mp,
- 2 bis 3 Kräder.

Der VGS ist sehr beweglich und in der Lage, die Führung auch während der Bewegung zu gewährleisten.

2.3.3. Sicherung von Führungsstellen

Gefechtsstände und ihre Elemente werden durch Teile der Stabskompanie, durch Feldjäger und durch Militärpolizeieinheiten gesichert. Bei Notwendigkeit werden auch Kräfte der einzelnen Arbeitspunkte des jeweiligen Stabes eingesetzt.
Eine zusätzliche Sicherung wird dadurch erreicht, daß die Führungsstelle möglichst in der Nähe von Kampfeinheiten entfaltet. Die Sicherung wird in die innere und äußere unterteilt. Im Bereich der **inneren Sicherung** befinden

sich der Befehlsstand des Kommandeurs, die Arbeitspunkte des Chefs des Stabes, der Abteilung G-3 und G-2. Dieser Raum wird als besonders gefährdet angesehen und dementsprechend durch mehrere Stand- und Pendelposten (Feldjäger, Militärpolizei) abgesichert. Der Posten vor dem Eingang soll einen ständigen Überblick haben, wer sich im inneren Sicherungskreis befindet. Der Zutritt kann mit Sonderausweisen geregelt werden.
Die Posten sind mit MPi bewaffnet.
Mit Ausnahme der Fahrzeuge des Kommandeurs, des Chefs des Stabes und des Divisionsartillerieführers ist der Gefechtsstand nur zu Fuß zu betreten.

Mit Beginn des Beziehens der Gefechtsstände können Feldjäger zu folgenden Aufgaben herangezogen werden:

- Anhalteposten am Zufahrtsweg zum GS;
- Kontrollposten am Eingang zum äußeren Kreis des GS;
- Kontrollposten am Eingang zum inneren Kreis des GS;
- Absicherungsstreifen innerhalb des GS;
- Verkehrsstreife auf den Zu- und Abfahrtswegen zum GS.

Die äußere Sicherungslinie verläuft um das Zentrum des GS, mit einem Abstand von 500 bis 1000 m. Sie kann durch Feld- und Alarmposten besetzt sein, die aus dem Bestand des Sicherungszuges der Stabskompanie gebildet werden. Ein Feldposten besteht aus dem Feldpostenführer und zwei Postenpaaren, die mit einem MG, mit MPi und Handgranaten ausgerüstet sind. Sie können zusätzlich Panzerfäuste und Infrarotbeobachtungsgeräte erhalten.
Die Feldpostenstellung besteht aus dem Postenstand und 1 bis 2 Wechselständen, die durch Gräben verbunden sein können. Der Postenstand wird durch ein Postenpaar besetzt, das in der Regel nach jeweils zwei Stunden abgelöst wird.
Alarmposten in einer Stärke von 1 bis 2 Soldaten stehen entlang der äußeren Sicherungslinie, besonders an Straßen- und Wegeeinmündungen und an Straßen- und Wegekreuzungen. Sie können gleichzeitig Aufgaben der Verkehrsregulierung erfüllen.

Beachte:
Die Stellungen der Sicherungskräfte befinden sich vor allem an solchen Geländepunkten, die günstige Beobachtungs- und Deckungsmöglichkeiten aufweisen.

Das können sein:

- Wald- und Ortsräder;
- mit Buschwerk bewachsene kleine Erhöhungen.

Auffallende Objekte, z. B. einzeln stehende Bäume oder Häuser, werden kaum als Stellung für Sicherungskräfte ausgewählt.

2.4. Feldflugplätze [873]

Die Fliegerkräfte der Bundeswehr und anderer NATO-Streitkräfte werden hauptsächlich auf stationär eingerichteten Einsatzflugplätzen mit fest ausgebauten Start- und Landebahnen stationiert.
Zur Gewährleistung einer ständigen Gefechtsbereitschaft sind für ein Geschwader bis 2 Ausweichflugplätze in 30 bis 50 km Entfernung vom Einsatzflugplatz vorgesehen.
Ausweichflugplätze können stationär ausgebaute Militärflugplätze, Zivilflugplätze oder aber auch Feldflugplätze sein.

2.4.1. Arten von Feldflugplätzen

Feldflugplätze sind Flugplätze, die für eine kurzzeitige Stationierung von Fliegerkräften vorgesehen sind. Ihre Ausstattung ist feldmäßig, d. h. transportabel bzw. provisorisch und auf einen minimalen Umfang beschränkt.

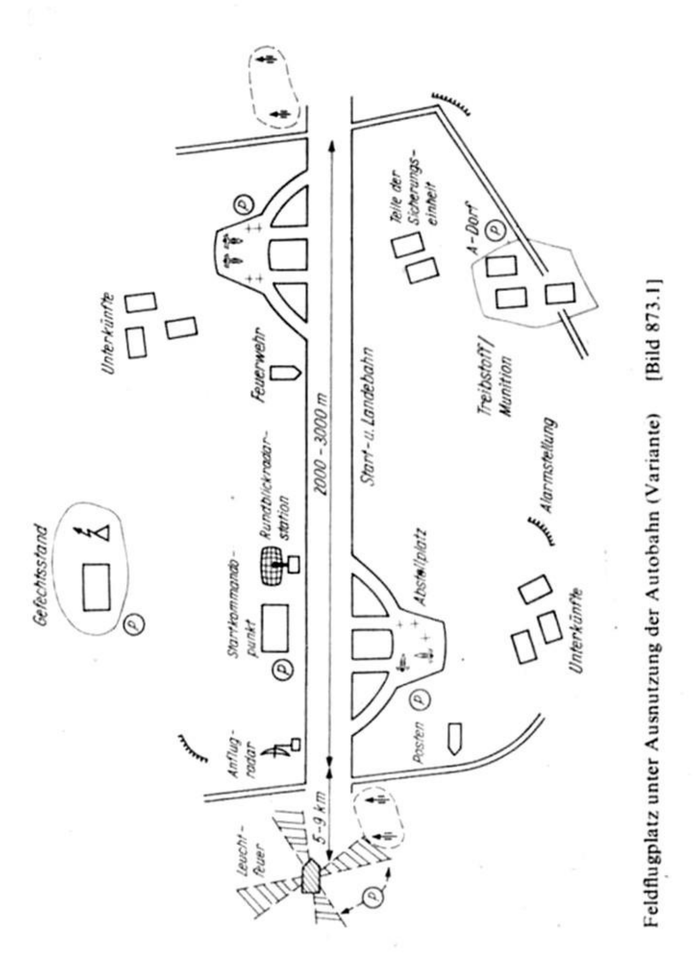
Folgende Arten werden unterschieden:
- Feldflugplätze mit künstlicher Oberfläche, die sowohl starr oder flexibel (Zement- oder Metallplatten) sein kann;
- Feldflugplätze mit Rasendecke;
- Feldflugplätze ohne Rasendecke (feste Bodenverhältnisse).

Feldflugplätze mit künstlicher Oberfläche und mit Rasendecke erfordern einen rechtzeitigen und teils mehrmonatigen Ausbau, Feldflugplätze ohne Rasen etwa 2 bis 4 Tage. Besonderer Wert wird auf den Ausbau und die Nutzung von Autobahnabschnitten gelegt.

2.4.2. Elemente und Erkennungsmerkmale von Feldflugplätzen

Feldflugplätze sollen 6 bis 10 km von Städten und wichtigen Industrieanlagen entfernt aufgebaut werden. Anschluß an das öffentliche Energie-, Nachrichten- und Wasserversorgungssystem sind notwendig. Der Geländeabschnitt soll natürliche Tarnung bieten und die Sicherung gegen Luft- und Erdgegner ermöglichen. Zur Sicherstellung des Nach- und Abschubs sollen günstige Zufahrtsstraßen sowie Anschlußgleise an das Eisenbahnnetz vorhanden sein.

Folgende Elemente können zu einem Feldflugplatz gehören:
- der Gefechtsstand mit Nachrichtenzentrale;
- die Flugsicherung mit einem mobilen Startkommandopunkt (SKP), einem Funkpeiler, Rundumradargerät und Endanflugpeiler;
- Flugsicherheit mit Löschfahrzeugen, Sanitätspersonal und eventuell einem Hubschrauber;
- Wetterberatungsstelle;
- Abfertigung mit Flugwartungspersonal, Waffenpersonal und Tankwagen;



Feldflugplatz unter Ausnutzung der Autobahn (Variante) [Bild 873.1]

- Nachrichtenverbindung mit Teilen eines Fernmeldebetriebszuges;
- Sicherung mit einer Flakbatterie (4 Züge à 4 Geschütze 20 mm Zwilling und bis eine Sicherungskompanie).

2.4.3. Aufbau von Feldflugplätzen

Feldflugplätze werden hauptsächlich in ebenem Gelände aufgebaut, welches den Bau einer Start- und Landebahn in einer Länge von 2000 bis 3000 m und etwa 30 m Breite ermöglicht. Bevorzugt dafür werden Autobahnabschnitte, da hier bereits feste und geschlossene Betondecken vorhanden sind.

Feldflugplätze werden in der Regel von einer Staffel genutzt. Die Führung der Staffel kann dabei vom Einsatzflugplatz des Geschwaders oder mit mobilen Mitteln durch die Staffel selbst erfolgen. Darüber hinaus kann mit diesen mobilen Mitteln gleichzeitig eine weitere Staffel geführt werden, die sich auf einem anderen in der Nähe gelegenen Feldflugplatz befindet.
In einer Entfernung von 300 bis 500 m von der rechten und linken Start- und Landebahnbegrenzung können die Abstellplätze der Flugzeuge aufgebaut sein. Sie sollen eine Mindestgröße von 45 m × 45 m haben und sind für je 6 bis 10 Flugzeuge vorgesehen.
An einem übersichtlichen Platz an der Start- und Landebahn wird der Startkommandopunkt, bestehend aus einem 5-Mp-LKW mit Glaskuppel, aufgebaut. Der Flugsicherungsleiter ist für den reibungslosen Verkehr verantwortlich und hat Verbindung zum Gefechtsstand.
Der Gefechtsstand, bestehend aus mehreren Führungs- und Funkfahrzeugen, kann 2 bis 4 km von der Start- und Landebahn entfernt untergebracht sein. Er hat Verbindung zum Geschwader und erteilt die Befehle zum Einsatz an den Startkommandopunkt.
In unmittelbarer Nähe der Abstellplätze befinden sich die Unterkünfte des Flugpersonals und der Abfertigung. Sie bestehen meist aus Zelten. Ein behelfsmäßig eingerichtetes Munitions- und Tanklager kann etwa 2 bis 3 km von der Start- und Landebahn entfernt eingerichtet sein. Munition und T/S werden in der Regel mit Tank- und Munitionsfahrzeugen herangeführt.
Beiderseits der Start- und Landebahn sind Flugbefeuerungs- und Markierungsgeräte aufgestellt. Das Leuchtfeuer, ein LKW 5 Mp, wird in der Regel 5 bis 9 km in Anflugsrichtung vor dem Aufsetzpunkt aufgebaut.

Beachte:
Die wichtigsten Elemente eines Feldflugplatzes sind der Gefechtsstand und der Startkommandopunkt. Sie bilden die Nervenzentrale zur Aufrechterhaltung der Einsatzbereitschaft und des Flugbetriebs.

2.4.4. Sicherung eines Feldflugplatzes

Zur Sicherung des Feldflugplatzes können Einheiten des Geschwaders bis zu einer Kompanie eingesetzt werden.
Ihre Aufgabe wird es vor allem sein, die lebenswichtigen Elemente wie Gefechtsstand, Startkommandopunkt, Flugzeuge, Radaranlage, Munitions- und T/S-Lager zu sichern sowie die wichtigsten Zugänge zum Feldflugplatz zu überwachen.
An beherrschenden Punkten sind MG-Stellungen vorbereitet. Bei Alarm werden diese Stellungen besetzt und Ausweispflicht für alle festgelegt. Zur Sicherung gegen überraschende Luftangriffe in geringen Höhen werden Fla-Züge 20 mm in An- und Abflugsrichtung, 1 bis 2 km von der Start- und Landebahn entfernt, in Stellung gebracht.
Die Sicherungseinheiten sind in der Regel mit MPi, Schnellfeuergewehren und MG bewaffnet. Darüber hinaus können sie über Handgranaten und Panzerbüchsen verfügen.

2.5. Erkennungsmerkmale von Depots, Lagern und Versorgungspunkten der NATO-Landstreitkräfte [874]

2.5.1. Arten von Depots, Lagern und Versorgungspunkten

Zur materiell-technischen Sicherstellung werden bereits in Friedenszeiten eine Reihe von Depots und Speziallagern errichtet. Darüber hinaus werden feldmäßig eingerichtet und betrieben:

Korpsversorgungspunkte	(KVP)
Brigadeversorgungspunkte	(BrVP)
Divisionsversorgungspunkte	(DVP)
Bataillonsversorgungspunkte	(BVP)

In ihnen werden Munition, Verpflegung, Treib- und Schmierstoffe, Bekleidung und Ausrüstung u. a. Versorgungsgüter gemischt oder nach Teilen in Teilversorgungspunkten untergebracht.

Die Entfernung der Depots, Lager und Versorgungspunkte von der vorderen Linie kann betragen:

	Angriff	Verteidigung
Depots und Lager	100 bis 200 km	–
Korpsversorgungspunkte	50 bis 70 km	bis 90 km
Divisionsversorgungspunkte	30 bis 50 km	40 bis 70 km
Brigadeversorgungspunkte	20 bis 40 km	40 bis 60 km

2.5.2. Erkennungsmerkmale von Versorgungspunkten

Versorgungspunkte werden in Geländeräumen eingerichtet, die für eine sichere gedeckte Unterbringung sowie einen reibungslosen An- und Abtransport der Versorgungsgüter geeignet sind.

Bei der Auswahl des Raumes für einen Versorgungspunkt sollen besonders berücksichtigt werden:



Feldumschlaggerät *Hatra* mit Stapelausleger [Bild 874.1]



Feldumschlaggerät [Bild 874.2]



Feldumschlaggerät [Bild 874.3]

- gute Straßen- und Wegeverhältnisse, vor allem zur Einrichtung eines Kreisverkehrs innerhalb der Versorgungspunkte;
- Straßenführung (Nach- und Abschubstraßen);
- Tragfähigkeit der Brücken und Stege;
- Lagermöglichkeiten, fester Untergrund für Lager- und Stapelplätze;



Kfz. 10,0 Mp für Versorgungstransport [Bild 874.4]

- natürliche Tarnung, auffallende Punkte und die Nähe gefährdeter Objekte meiden;
- Wälder und kleinere Ortschaften werden bevorzugt;
- sie sollen leicht zu finden und über ein gutes Straßennetz zu erreichen sein. Gehöfte und Scheunen ermöglichen getarntes Abstellen der Kfz. und das Lagern von Versorgungsgütern.

Folgende Handlungen oder Objekte können allgemein auf das Vorhandensein von Versorgungspunkten hinweisen:

- häufige Bewegung von Transportfahrzeugen mit größerer Nutzlast (ab 5 Mp in einem bestimmten Raum oder in einer bestimmten Richtung);
- verstärkte Sicherung eines Waldgebiets oder einer Ortschaft durch Sicherungseinheiten oder Feldjäger;
- Bewegung von Kolonnen mit Feldumschlaggeräten und anderen Spezialfahrzeugen (z. B. Kranfahrzeugen), die zur Ausrüstung eines Versorgungspunkts bestimmt sein können.

Beachte:
Die KVP sowie Lager höherer Verbände können bevorzugt in der Nähe von Eisenbahnlinien und Binnenwasserstraßen eingerichtet sein.
Zwischen den Entlade- bzw. Umschlagpunkten und den genannten Versorgungspunkten ist ein starker Verkehr von Transportfahrzeugen größerer Nutzungsklassen festzustellen.

2.5.3. Depots zur Versorgung mit Kernmitteln und Raketen

Kernmittel- und Raketendepots sind ortsfeste Einrichtungen. Die Aufgabe der Depots besteht in der Annahme, Wartung und Ausgabe der Kernmittel und Raketen.

Kernmitteldepots unterliegen der Zuständigkeit der USA-Armee. Sie gliedern sich in der Regel in zwei Zonen, die technische Zone und die Bunkerzone.

Die *technische Zone* umfaßt die Unterkünfte, einen Fahrzeugpark, Notstromaggregate, Wassertanks, technische Gebäude (Prüfanlagen), einen Hubschrauberlandeplatz sowie Sende- und Empfangsanlagen. Die Größe der technischen Zone beträgt etwa 200 m × 300 m.

Die *Bunkerzone* umfaßt 2 bis 12 Bunker mit individueller Bauweise, pyramidenförmige Anlagen aus Beton mit einer Erdschicht überdeckt. Die Bunker können eine Ausdehnung von 15 bis 30 m Länge, 10 m Breite und 6 m Höhe haben. Die Größe der Tür, 4 m × 4 m, ermöglicht die Einfahrt mit LKW.

Die Bunker können kreisförmig oder im Quadrat angeordnet sein. Zu jedem Bunker führt eine Betonstraße. Für An- und Abtransport sind mindestens 2 befestigte Wege vorhanden.

Raketendepots entsprechen in der Anlage einem Kernmitteldepot. Der Unterschied zum Kernmitteldepot besteht darin, daß Bunker- und technische Zone nicht scharf getrennt sind und daß für die Depots die einzelnen NATO-Streitkräfte zuständig sind.

Die Größe eines Raketendepots kann 500 m × 600 m betragen. Die Bunker können eine Ausdehnung von 30 m × 15 m × 6 m und eine Aufnahmekapazität von 21 Raketen haben.

Sicherung eines Depots

Die Versorgungskompanien für Sonderwaffen sind neben ihrer Arbeit auch für die Sicherung des Depots verantwortlich. Darüber hinaus können



Bunkeranlage eines Versorgungsdepots [Bild 874.5]



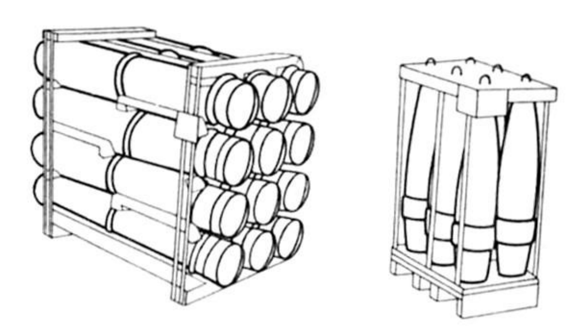
Tankfahrzeuge [Bild 874.6]

Sicherungseinheiten des Feld- oder Territorialheeres oder Kräfte der Militärpolizei eingesetzt werden.
Die Bunkerzone kann mit einem etwa 2,5 m hohen Zaun auf Betonpfeilern und Stacheldrahtrollen umgeben sein. Außerdem können 4 bis 6 Wachtürme und eine Lichtanlage vorhanden sein. Entlüftungsschächte an den Bunkern sind mit Maschendraht umgeben und werden besonders gesichert.

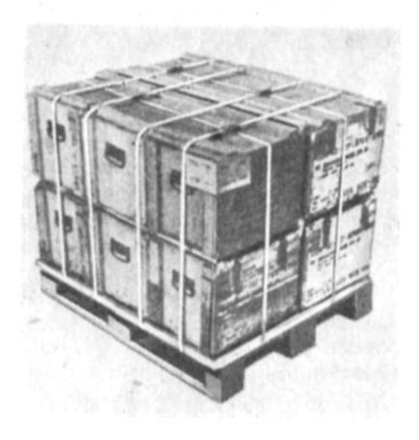
2.5.4. Feldmunitionslager

Feldmunitionslager sind verlegungsfähige Einrichtungen, in denen Munition als Versorgungsgut auf Vorrat gelagert, umgeschlagen, ausgegeben, instand gesetzt und ergänzt wird.

Zur Unterbringung eignen sich besonders folgende Geländeteile:
- Waldstücke mit zahlreichen Wegen;
- Gebirgstäler, besonders auch deshalb, weil sie schwer anfliegbar sind;
- offenes Gelände nur notfalls, da in diesem die Zufahrten ausgebaut und Gruben mit Erdwallaufschüttungen – im Ausmaß von 7 m × 10 m × 0,9 m – ausgehoben werden müssen.



Artilleriemunitionspaletten [Bild 874.7]



Palettierte Kisten mit Handgranaten [Bild 874.8]

Zum Aufbau eines Lagers gehören:

- eine Munitionsverwaltung in einer Stärke von 1 Offz., 4 Uffz., 16 Sold. und 2 LKW 2,5 oder 5 Mp.
  Die Unterbringung erfolgt in der Regel in 2 bis 3 Zelten. Dem Kommandanten des Lagers untersteht in der Regel eine Nachschubkompanie. Sie ist für die Arbeiten im Lager und für die Sicherung verantwortlich.
- Drei Lagergruppen für Munition. Je Lagergruppe werden 30 bis 45 Munitionsstapel angelegt. Es wird angestrebt, in jeder Lagergruppe die gleiche Munitionsart zu lagern. Der Stapelabstand kann ausgehend von den Gefahrengruppen der Munition 40 bis 50 m und 80 bis 120 m betragen. Stapelgröße und Form sind dem Gelände angepaßt. Auf einem Stapelplatz können 6 bis 8 Doppel- oder Einzelstapel quer oder senkrecht zur Beladestraße angelegt werden.
  Jeder Stapelplatz wird mit einem Nummernschild mit fortlaufender Zahl bezeichnet.
- Eine Anweisung für Munitionsausgabe. Sie soll in einem Zelt etwa 250 m vom Eingang des Lagers untergebracht sein.
- Ablaufpunkt für die Unterbringung einer Transportgruppe von etwa 9 LKW.
- Warteraum für die Unterstellung eines Transportzuges mit etwa 27 LKW.
- Sammelraum für die Unterstellung von 1 bis 3 Transportgruppen.

In der Nähe des Lagers soll möglichst ein Bahnhof sein.

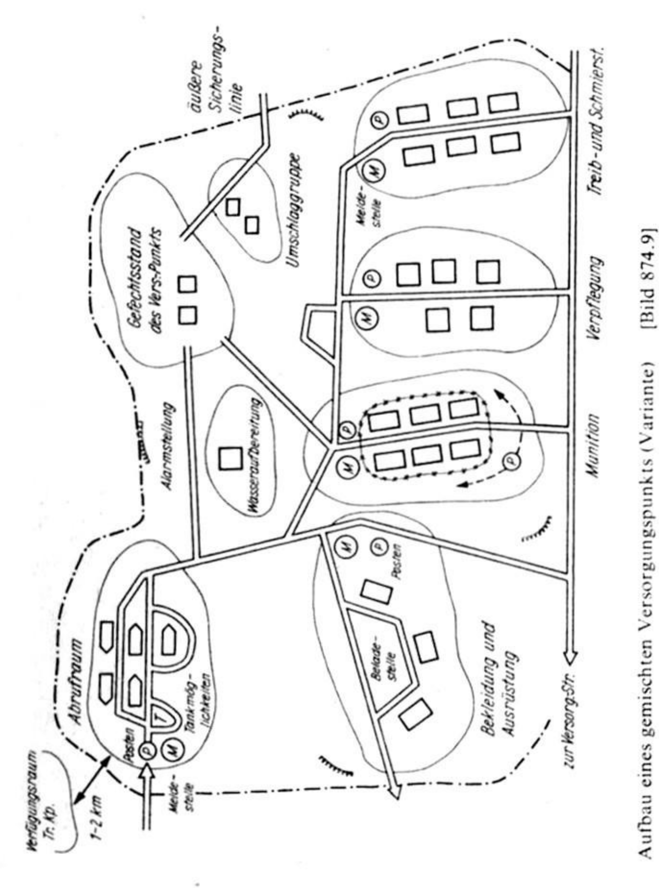
Sicherung eines Lagers

Die Sicherung erfolgt in der Regel durch einen Zug der Nachschubkompanie, welcher mit MPi ausgerüstet ist. Darüber hinaus kann die Sicherung auch von Militärpolizei (Feldjägern) übernommen werden. Es besteht außerdem die Möglichkeit, daß je ein Zug der Nachschubkompanie gleichzeitig für Lagerarbeiten, Bewachung und Sicherung einer Lagergruppe verantwortlich ist.

2.5.5. Versorgungspunkte

Versorgungspunkte werden in der Tiefe der Gefechtsordnung der Brigaden, Divisionen und Armeekorps zur unmittelbaren Versorgung der Truppenteile und Verbände entfaltet. Die Versorgungspunkte werden unterteilt in gemischte Versorgungspunkte (Munition, T/S, Verpflegung und Wasser) und Versorgungspunkte für Pioniertechnik, Nachrichtentechnik, Sanitätsmaterial und waffensystemgebundenes Material.
Die gemischten Versorgungspunkte (im Armeekorps bis 8, in der Division und Brigade je 1) bestehen in der Regel aus folgenden Elementen:

- dem Gefechtsstand des Versorgungspunkts;
- Abrufraum für Transportgruppen mit Tankmöglichkeiten;
- Lagerraum für Bekleidung und Ausrüstung;



Aufbau eines gemischten Versorgungspunkts (Variante) [Bild 874.9]

- Lagerraum für Munition;
- Lagerraum für Verpflegung;
- Lagerraum für T/S;
- Platz für Wasseraufbereitung;
- Verfügungsraum für die Transporteinheiten, etwa 1 bis 3 km vom Versorgungspunkt entfernt.

Innerhalb der einzelnen Lagerräume werden entlang der vorhandenen Straßen und Wege Stapel für die einzelnen Arten von Versorgungsgütern angelegt. Die Stapel können eine Grundfläche 3 m × 10 m und eine Höhe von 2 m haben. Die meisten Versorgungsgüter sind auf Paletten gelagert und mit Planen abgedeckt. Der Lagerraum für Munition befindet sich zwischen dem Lagerraum für Bekleidung und Ausrüstung und dem Lagerraum für Verpflegung. Der Sicherheitsabstand kann bis 250 m betragen.
Charakteristisch für Versorgungspunkte sind die eingesetzten Feldumschlaggeräte. Ein KVP kann mit 8 und ein DVP sowie ein BrVP mit je 4 dieser Geräte ausgerüstet sein.
Die Größe der Versorgungspunkte ist unterschiedlich und kann betragen bei einem
KVP 500 m × 800 m
DVP 300 m × 500 m
BrVP 250 m × 400 m

Sicherung eines Versorgungspunkts
Zur Sicherung wird in der Regel bis zu einem Drittel des Personalbestands des jeweiligen Versorgungstruppenteils (-einheit) eingesetzt. KVP können auch durch Militärpolizei (Feldjäger) oder Sicherungseinheiten des Territorialheeres gesichert werden. Innerhalb der festgelegten Sicherungslinie werden Pendelposten, an den Zugängen Alarmposten eingesetzt und Feldstellungen ausgebaut.
Um die einzelnen Stapel können zusätzlich Drahtsperren angebracht werden.

2.6.1. Aufgaben und Gliederung des Territorialheeres

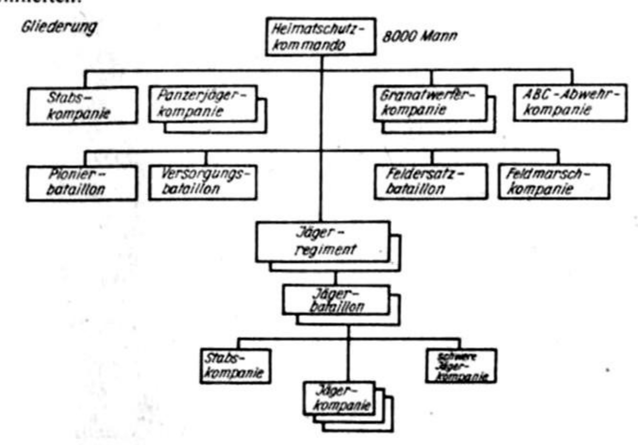
Die Landstreitkräfte der Bundeswehr (Originalbezeichnung »Heer«) setzen sich aus dem Feldheer und dem Territorialheer zusammen.
Das Feldheer umfaßt die der NATO unterstellten Armeekorps der Bundeswehr mit den Panzergrenadier-, Jäger- und Panzerdivisionen sowie mit einer Luftlande- und einer Gebirgsjägerdivision.
Im Territorialheer sind jene Kommandobehörden und Führungsstäbe und ihnen unterstellte Truppenteile und Einheiten vereinigt, die die auf dem Territorium der BRD befindlichen NATO-Streitkräfte unterstützen und ergänzen.
Das wichtigste Element des Territorialheeres ist die Organisation der Heimatverteidigung (früher Territorialverteidigung).
Diese besteht aus Kommandobehörden und Führungsstäben mit den ihnen unterstellten Truppenteilen des Territorialheeres. Ihre Hauptaufgaben in einem Krieg sind die Sicherstellung der Operationsfreiheit der NATO-Truppen im jeweils unterstehenden Territorium, die Versorgung aller Truppen in der BRD und die militärische Sicherheit, die vor allem die Sicherung wichtiger militärischer und ziviler Objekte innerhalb des Territoriums umfaßt.
Im Frieden bestehen die Truppenteile und Einheiten des Territorialheeres größtenteils aus sogenannten Geräteeinheiten, deren Waffen und Geräte in Lagern bereitliegen und deren Personal (Bundeswehrreservisten aus der näheren Umgebung) im Spannungs- oder Kriegsfall kurzfristig die Gefechtsbereitschaft herzustellen hat.
Die Angehörigen des Territorialheeres tragen die gleichen Uniformen und Dienstgradabzeichen wie die Angehörigen der Landstreitkräfte der Bundeswehr.

Gliederung des Territorialheeres
Die höchsten Kommandobehörden des Territorialheeres sind die Territorialkommandos Süd, Nord und Schleswig-Holstein. Ihnen sind die Wehrbereichskommandos (WBK) unterstellt, die sich territorial mit den Grenzen eines oder mehrerer Bundesländer decken. Dem Befehlshaber eines Wehrbereichs steht für Sicherungsaufgaben in seinem Territorium ein sogenanntes Heimatschutzkommando zur Verfügung. Das ist ein brigadeähnlicher Verband. Außer dem Heimatschutzkommando unterstehen dem Wehrbereichskommando u. a. ein Feldjägerbataillon, ein Nachrichtenbataillon, ein bis zwei schwere Pionierbataillone, mehrere Schwimmbrückenkompanien, mehrere militärische Rohrleitungskompanien, mehrere schwere Transportbataillone, T/S-Umschlageinheiten und Instandsetzungseinheiten.
Jedem Wehrbereichskommando sind mehrere Verteidigungsbezirkskommandos (VBK) unterstellt, die für das Gebiet eines oder mehrerer Regierungsbezirke verantwortlich sind. Für Sicherungs- und Sicherstellungsaufgaben verfügt jedes VBK über zwei Jägerbataillone.

Die unterste Stufe der Führungsstruktur des Territorialheeres sind die Verteidigungskreiskommandos (VKK) auf der Ebene eines oder mehrerer Kreise. Ihnen sind je nach Größe ihres Bereichs eine bis mehrere Sicherungskompanien unterstellt.
Alle Kommandobehörden des Territorialheeres arbeiten mit den Führungsstäben und Dienststellen der Zivilverteidigung in den jeweiligen Territorien sowie den Befehlshabern und Kommandeuren der Verbände-Truppenteile und Einheiten der NATO-Streitkräfte eng zusammen.

2.6.2. Gliederung, Hauptaufgaben und Einsatz der Truppenteile und Einheiten des Territorialheeres

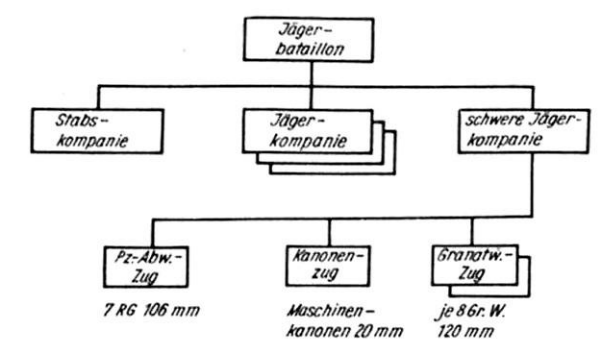
Heimatschutzkommando eines WBK
Das Heimatschutzkommando besteht im Frieden bereits zu 50% aus aktiven Einheiten.



Heimatschutzkommando eines WBK [Bild 875.1]

Hauptaufgaben:
- Sicherung der Operationsfreiheit der im Wehrbereich handelnden Verbände, Truppenteile und Einheiten der NATO-Streitkräfte;
- Verteidigung oder Sicherung gefährdeter Räume, die für die Gefechtshandlungen der NATO-Truppen von Bedeutung sind;
- Bekämpfung von luftgelandeten, durchgesickerten oder durchgebrochenen Truppen des Gegners im rückwärtigen Gebiet der aktiven Verbände und Truppenteile der NATO-Landstreitkräfte.

Jägerbataillon eines VBK
Hauptaufgaben:
- Sicherung von wichtigen zivilen und militärischen Objekten und Räumen innerhalb des Territoriums.

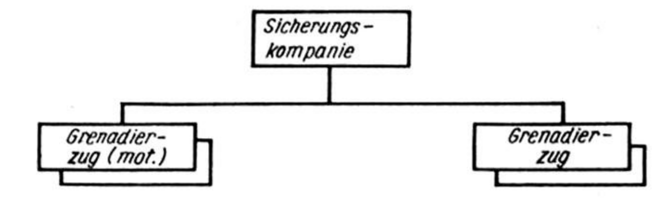


Jägerbataillon eines VBK [Bild 875.2]

Sicherungskompanie eines VKK

Hauptaufgaben:

- Sicherung von wichtigen zivilen und militärischen Objekten im Bereich des VKK.



Sicherungskompanie eines VKK [Bild 875.3]

Einsatz der Truppenteile und Einheiten des Territorialheeres

Einheiten des Territorialheeres können folgende Objekte sichern:

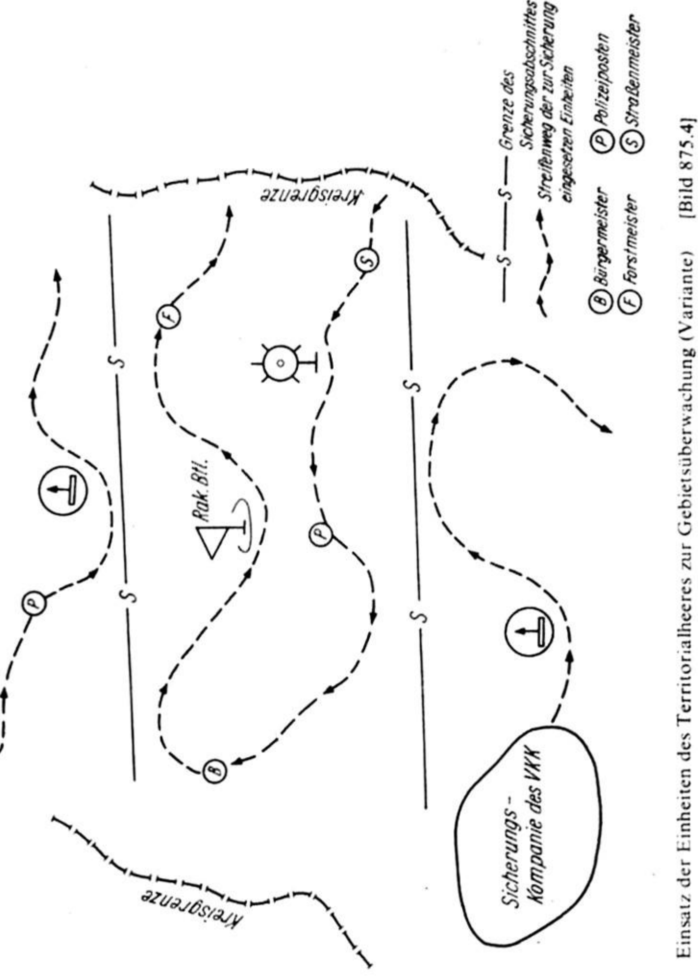
Militärische Objekte

- Start- bzw. Feuerstellungen von Raketen- bzw. Artillerietruppenteilen und -einheiten der NATO-Landstreitkräfte;
- Startstellungen von Fla-Raketentruppen der Luftverteidigung;
- Flugplätze und Flottenbasen;
- vorbereitete Sperren;
- Führungsstellen;
- Nachrichtenzentren;
- Funkmeßanlagen der Luftstreitkräfte, der Luftverteidigung und der Raketentruppen der Landstreitkräfte;
- Einrichtungen der rückwärtigen Dienste, wie Lager aller Art, Instandsetzungsbasen, Sanitätseinrichtungen und deren Führungsstellen;
- Unterkünfte von Stäben, Dienststellen und Truppen der NATO-Streitkräfte im rückwärtigen Gebiet.

Zivile Objekte

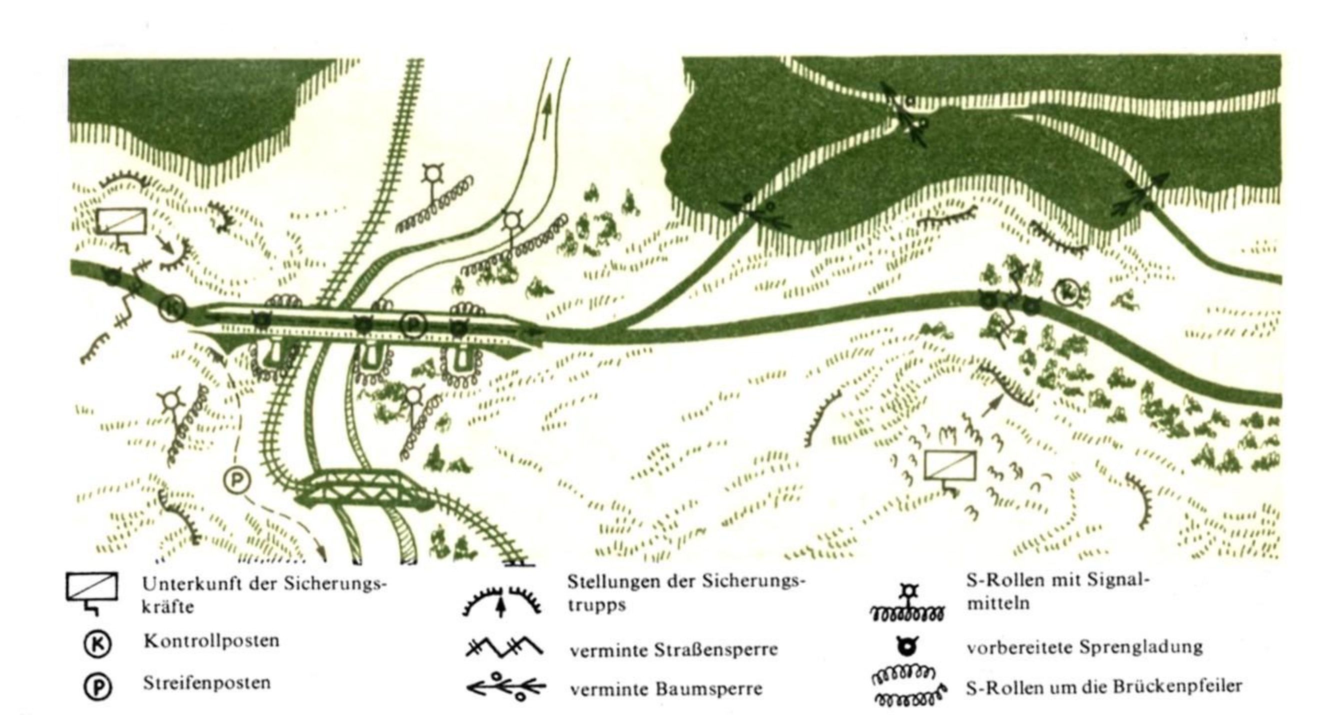
- Anlagen und Einrichtungen der Zivilverteidigung, wie Warnämter, Führungsstellen;
- verkehrstechnische Anlagen, wie Straßenknoten, Eisenbahnknoten, Binnenwasserstraßen, Tunnel, Brücken;
- Anlagen der Wasserwirtschaft, u. a. Staudämme;
- Post- und Fernmeldeanlagen und -einrichtungen;
- Versorgungs- und Instandsetzungseinrichtungen;
- Lager aller Art;
- Einrichtungen des Gesundheitswesens;
- wichtige Industrieanlagen der Versorgungs- und Rüstungsindustrie;
- Anlagen der Energieversorgung (Kraftwerke u. a.).

Die Einsatzart der Sicherungseinheiten des Territorialheeres im Rahmen der Kommandoebenen Wehrbereichskommando, Bezirksverteidigungskommando und Kreisverteidigungskommando ist die sogenannte *Gebietssicherung*.
Die Gebietssicherung kann in drei Phasen durchgeführt werden:
1. Gebietsüberwachung,
2. Gebietsschutz,
3. Gebietssäuberung.
Jede der drei Phasen kann gleichzeitig und unabhängig voneinander angewandt werden. Die Phasen der Gebietssicherung können auch nacheinander angewandt werden, wobei die eine Phase in die andere übergeht.
Die *Gebietsüberwachung* wird in Form der Aufklärung durchgeführt. Ihr Ziel ist es, die für den Einsatz der Sicherungskräfte erforderlichen Voraussetzungen zu schaffen.
Sie stützten sich u. a. auf das Befragen von Zivilpersonen und Mitarbeitern örtlicher Organe.
Zu diesem Zweck wird der Verteidigungskreis in einzelne Sicherungsabschnitte aufgeteilt, in denen die zur Sicherung bzw. Verteidigung vorgesehenen zivilen und militärischen Objekte durch ortsgebundene Polizeiposten und durch Streifen aus dem Bestand der Sicherungseinheiten systematisch kontrolliert werden. Polizeiposten, Bürgermeisterämter, Straßenmeistereien, Förstereien sowie Einrichtungen der Bundeswehr werden in den Streifenweg eingeschlossen.
Alle Beobachtungen und Befragungsergebnisse werden für die Lagebeurteilung eingehend ausgewertet.
Gebietsschutz wird befohlen, wenn auf Grund der allgemeinen Lagebeurteilung ein verstärkter Einsatz von Sicherungskräften erforderlich ist. In dieser Phase gehen die Sicherungseinheiten zur unmittelbaren Sicherung der ihnen zugewiesenen Objekte oder Räume über.
Bedeutend größere Objekte werden häufig nach den Prinzipien der Rundumverteidigung gesichert. Die Stärke der Sicherungskräfte kann, abhängig von der Ausdehnung des Objekts, eine bis mehrere Gruppen, einen Zug oder eine Kompanie betragen.
An den Zugängen und an wichtigen Abschnitten des Objekts werden für die Sicherungsgruppen Stellungen geschaffen, pioniertechnisch ausgebaut und

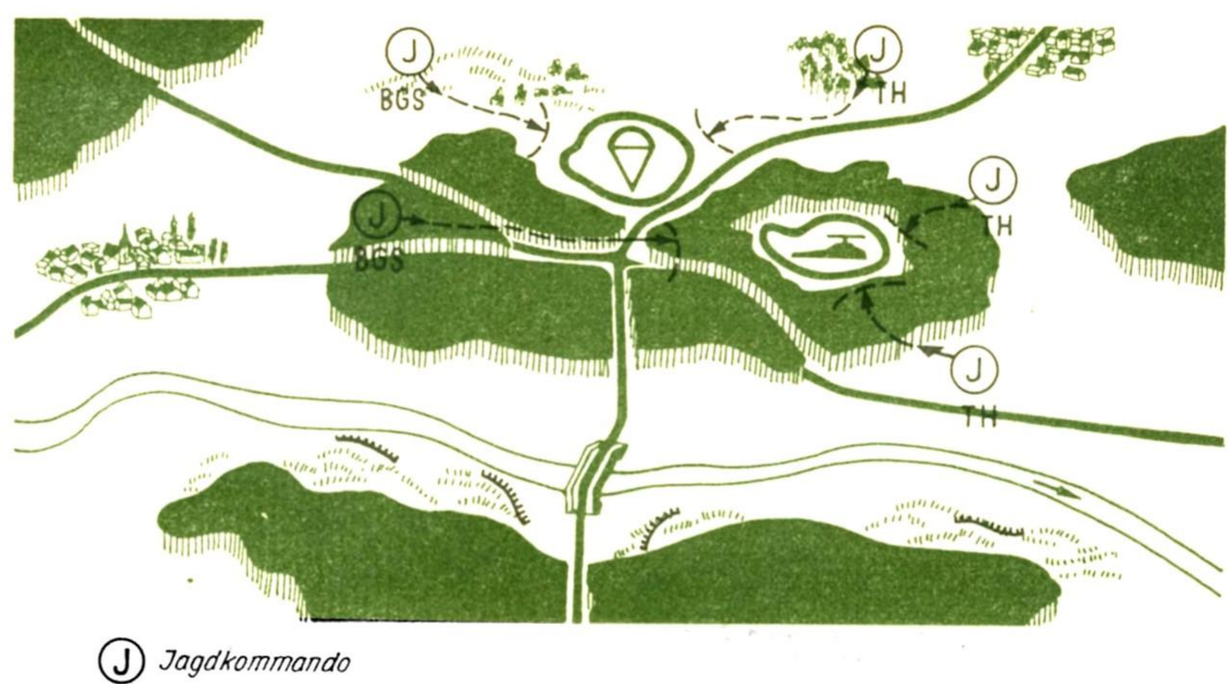


Einsatz der Einheiten des Territorialheeres zur Gebietsüberwachung (Variante) [Bild 875.4]

besetzt. Nichtbesetzte Abschnitte können durch Draht- und Minensperren oder durch Sprengladungen sowie durch Alarmanlagen gesichert werden. Außerdem werden an den wichtigsten Zugängen Kontrollposten und an wichtigen Abschnitten Streifenposten eingesetzt. Rund um das zu sichernde Objekt können ebenfalls Streifen in Stärke bis 3 Mann eingesetzt werden. Während die aus dem Bestand der Jägerbataillone eingesetzten Sicherungskräfte neben MG und MPi auch mit rückstoßfreien Geschützen 106 mm, Granatwerfern 120 mm und 20-mm-Maschinenkanonen ausgerüstet sein können, verfügen die Sicherungskompanien der VKK nicht über schwere Bewaffnung.



Sicherung eines Verkehrsknotens durch Sicherungseinheiten des Territorialheeres in Stärke eines Zuges [Bild 875.5]



Einsatz von Jagdkommandos des Territorialheeres im Zusammenwirken mit dem BGS zur Vernichtung von Luftlandekräften des Gegners im rückwärtigen Gebiet [Bild 875.6]

Die *Gebietssäuberung* schließt alle Maßnahmen der territorialen Sicherungskräfte zum Auffinden und Vernichten der im jeweiligen Bereich befindlichen Kräfte des Gegners ein.
In dieser Phase werden aus dem Bestand der Sicherungseinheiten sogenannte Jagdkommandos, die die Kräfte des Gegners angreifen und vernichten sollen, gebildet. Ihre Stärke ist von der Lage, vor allem der Stärke und dem Ausmaß der Handlungen des Gegners abhängig. Aus dem Bestand der Jägerbataillone bzw. Sicherungskompanien können Jagdkommandos in Zug-, teilweise auch in Kompaniestärke gebildet werden. Ihre Beweglichkeit soll durch SPW oder Kfz. gewährleistet werden.
Außerdem können sie auch durch Hubschrauber der Heeresfliegereinheiten eingesetzt werden.
Die Jagdkommandos der territorialen Sicherungskräfte wirken in dieser Phase mit den örtlichen Polizeikräften, mit den im Territorium stationierten NATO-Streitkräften und mit dem Bundesgrenzschutz eng zusammen.

Redaktionsschluß: November 1971
1. Auflage
Militärverlag der Deutschen Demokratischen Republik
Cheflektorat Militärliteratur · Berlin 1972
Lizenz Nr. 5 · ES-Nr.: 6 C 1
Verantwortlicher Lektor: Hauptmann H. Hillen
Einband: Wolfgang Ritter
Zeichnungen: Herbert Böhnke, Wilhelm Kaufmann
Fotos: Fotostudio NVA Prora, Lotar Willmann
Typografie: Dieter Lebek
Vorauskorrektor: Hans-Joachim Peters
Korrektoren: Gertrud Meindl, Rita Abraham
Printed in the German Democratic Republic
Gesamtherstellung: VEB Druckwerke Zwickau